La TERREUR
Venue des Étoiles



Scott Aniolowski
Doug Lyons
Andre Stalin
Michael Szymanski

Avec l'accord de CHAOSIUM INC.

avec l'autorisation de Arkham House

une AVENTURE pour L'APPEL de CTHULHU

La TERREUR Venue des Étoiles

par Scott Aniolowski
Doug Lyons
Andre Stalin
Michael Szymanski

Supervision : Sandy Petersen, Sherman Kahn

Illustrations : Kevin Ramos

Couverture : Tom Sullivan

Cartes et plans : Carolyn Schultz

Maquette : Sherman Kahn

Avec la permission de Arkham House

Traduction française : Henri Balczesak



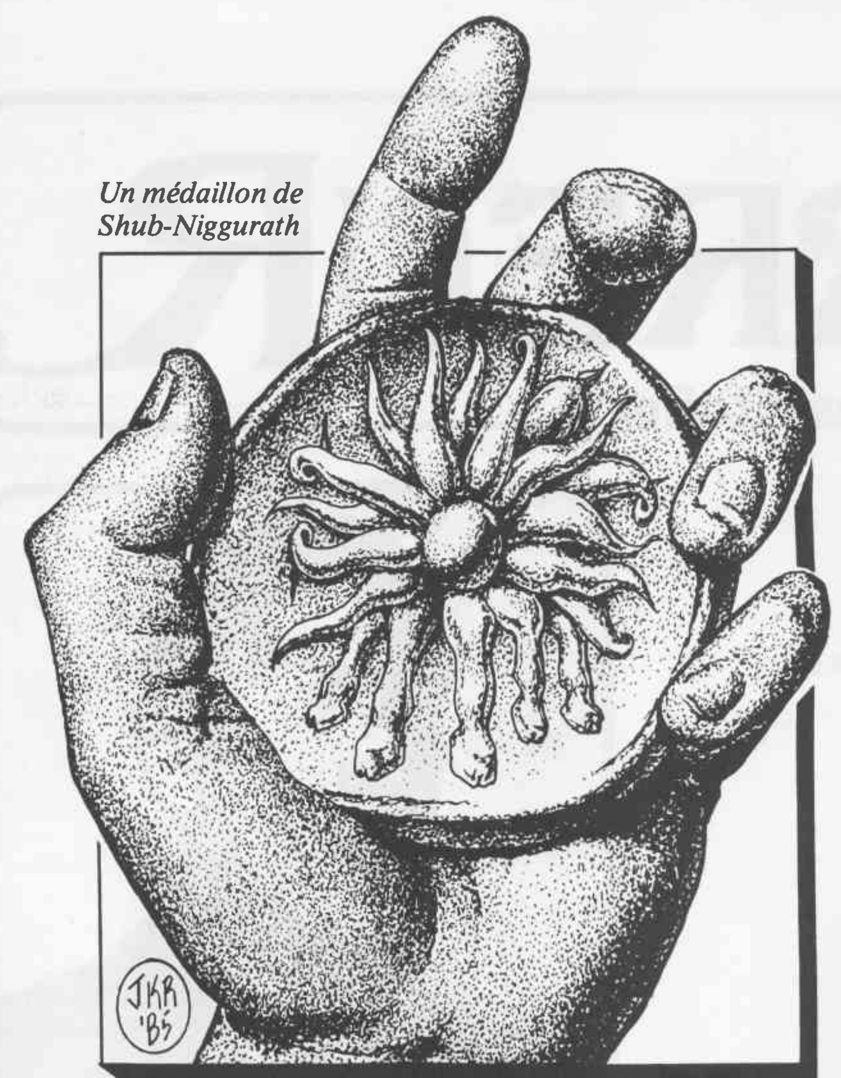
Howard Phillips Lovecraft
(1890-1937)

Table des matières

Ce livret est destiné à être utilisé avec L'APPEL DE CTHULHU, le jeu de rôle édité par JEUX DESCARTES avec l'autorisation de Chaosium Inc. Pour toute question concernant ce jeu ou le présent livret, veuillez adresser une enveloppe timbrée à votre adresse à JEUX DESCARTES.

Introduction

Un médaillon de Shub-Niggurath



Chaosium n'a jamais accepté d'offrir aux joueurs de l'Appel de Cthulhu une organisation secrète qui pourrait paternellement gâter leurs Investigateurs en leur fournissant un équipement imaginatif, de bonnes raisons de partir en "missions", ni qui pourrait les aider à sauver leur peau ou, d'une façon ou d'une autre, qui pourrait limiter leur liberté d'action. Cependant, il y a une grande différence à faire entre une telle société de "personnages non joueurs" et une sorte d'association organisée par les joueurs eux-mêmes à l'usage exclusif de leurs Investigateurs. C'est pour leur inspirer la création d'une telle "association" qu'a été conçu le Manuel de Theron Marks.

Inséré à la fin de ce livret le manuel de 12 pages a pour objectif d'être un guide opérationnel à l'usage des Investigateurs de l'Appel de Cthulhu. Certains des conseils qu'il contient sont vraiment bons. D'autres sont mauvais. C'est intentionnel. Il serait dangereux de tous les suivre aveuglément. Aucune bande d'Investigateurs n'a réponse à tout. L'Appel de Cthulhu est un jeu de mystère. Pour détacher le Manuel de Theron Marks du présent livret, il suffit d'en découper les pages selon les pointillés et de les agrafer.

Si vous voulez que vos Investigateurs aient libre accès à ce Manuel, nous vous suggèrons de le leur faire trouver dans les ruines du quartier général de la société ou sur le cadavre d'une personne qui enquêtait sur le même mystère qui intéresse vos personnages. Il est parfaitement possible de modifier certaines dates du Manuel pour que celui-ci s'insère correctement dans votre campagne. Le Manuel pourrait être trouvé à l'endroit où est mort l'un des étudiants qui a participé à la première expédition à Bendal-Dolum.

Comme la Société Theron Marks a disparu, vos Investigateurs ne peuvent plus compter sur elle pour les aider. Mais ils seront conscients du fait, qu'au moins pendant un certain temps, ils n'ont pas été les seuls à lutter contre les disciples des Grands Anciens.

La version américaine de l'Appel de Cthulhu en est à sa troisième édition et comporte une petite modification de règle. La voici : Lorsqu'un personnage tire avec une arme automatique, il peut décider combien de balles il tire en rafale. Pour chaque balle supplémentaire tirée, il peut ajouter + 5 % à ses chances normales de toucher (sans que le total ne puisse dépasser deux fois ses chances normales). S'il touche sa cible, il lance un dé comportant autant de faces que de balles tirées pour savoir combien de balles ont touché. Ainsi, s'il a tiré une rafale de six balles, il lance 1D6 pour savoir combien de balles ont touché. Il ajoute aussi 25 % à ses chances normales de toucher (dans la mesure où ce pourcentage ne dépasse pas le double de ses chances normales de toucher). S'il tire une rafale de 3 balles, il ajoute 10 % à ses chances de toucher et lance 1D3 pour savoir combien de balles ont touché. S'il a lâché une rafale complète de 20 balles, c'est 1D20 balles qui auront touché la cible, et ainsi de suite. S'il réussit un empalement, on considère que seule la première balle a les effets de l'empalement.

Iä! Shub-Niggurath!



Sandy Petersen

Les Fosses de Bendal-Dolum

par Doug Lyons

Les Investigateurs sont contactés par le Dr. Henry Armitage de l'Université Miskatonic (ou par tout autre professeur qui mérite leur confiance et leur respect). Ce professeur leur explique qu'un des ses jeunes collègues, Jeremy Morgan, organise et dirige une expédition commanditée par un particulier vers les jungles d'Amérique Centrale et qu'il recherche des personnes compétentes et qui n'ont pas froid aux yeux pour compléter son équipe. Le but de cette expédition est de découvrir ce qui est arrivé au Dr Eric Williamson, l'un des anciens professeurs de Morgan dont il était devenu un bon ami.

Le Dr Williamson dirigeait une expédition dans ces régions pour cartographier des ruines Maya. Tout contact avec lui fut perdu deux semaines après son départ et aucune trace de son équipe n'a jamais été découverte. Morgan veut localiser cette expédition et continuer le travail entrepris par le Dr Williamson. Le Dr Armitage pense qu'une participation aux recherches pourrait apporter une bonne expérience aux Investigateurs.

Informations pour le Gardien

Le Dr Morgan est, secrètement, un disciple de Shub-Niggurath. Il a l'intention de se servir de cette expédition pour localiser un ancien temple de la Chèvre Noire des Bois et de sacrifier ses compagnons pour essayer de la convoquer. Ce temple, appelé Bendal-Dolum dans certaines archives anciennes, était aussi recherché par l'expédition précédente, mais dans un but purement archéologique. Les membres de la première expédition ont été assassinés par un complice du Dr Morgan.

Les motivations du Dr Morgan cachent l'activité d'une puissance supérieure. Haon-Dor, un sorcier terriblement malveillant et immensément puissant d'origine non-humaine a préparé une porte spéciale pour relier le monde matériel à sa citadelle natale. Une fois en état de fonctionner, cette porte pourrait lui permettre d'étendre son influence sur toute la surface de la Terre. Mais la clé de cette porte gît dans le mystérieux temple de Bendal-Dolum. Comme la magie de Haon-Dor ne peut pas facilement affecter le monde matériel, il a envoyé des rêves au Dr Morgan pour influencer ses actes et celui-ci est maintenant le pion inconscient de ses desseins, tout en croyant qu'il agit pour la satisfaction de ses propres désirs.

Le seul fait que Haon-Dor ait omis de prendre en considération dans la construction de son plan diabolique, c'est la présence des Investigateurs dans l'expédition.

Le travail de ceux-ci est de rapprocher les informations qu'ils vont obtenir, de manière à découvrir la véritable nature des événements auxquels ils sont confrontés et à contrecarrer les desseins inconcevables de Haon-Dor. Mais cela ne sera pas évident à faire car il leur faudra d'abord éviter d'être les victimes du sacrifice mijoté par le Dr Morgan.

Détails et indices

Avant de se mettre en route, les Investigateurs peuvent vouloir se renseigner sur un certain nombre de points de détail.

Le professeur Armitage : Tous ses collègues ont une confiance très solide en son honnêteté et son jugement. Il n'est absolument pas au courant de la foi secrète de Morgan et ne cherche qu'à encourager, de bonne foi, les Investigateurs à saisir l'occasion qui leur est offerte de vivre une véritable aventure.

Le professeur assistant Morgan : Il est hautement respecté dans les cercles universitaires et il travaille très activement dans le domaine de l'archéologie. Un jet de Bibliothèque réussi après avoir déclaré chercher des articles écrits par lui dans la bibliothèque de l'université révèlera qu'au cours des quelques dernières années il n'a pas publié grand chose à la suite d'une longue pose sabbatique qu'il s'est imposée pour des raisons de santé.

Le professeur Williamson : Il était considéré comme un peu excentrique. Certaines de ses théories sur les fondements de la culture Maya n'ont reçu qu'un accueil très mitigé dans les milieux universitaires. Un livre a été publié sur ses théories. Le fichier de la bibliothèque de l'université Miskatonic précise qu'un exemplaire est possédé sur place. Mais il sera impossible de trouver cet exemplaire.

L'expédition Williamson : L'expédition est partie à la fin du mois de Juin 192-. Elle était composée du Dr Williamson, du professeur assistant Anthony Baldwin et de quatre de ses étudiants. L'explication la plus communément répandue de sa disparition consiste à croire qu'elle est tombée sur des trafiquants de reliques Maya et Aztèques et que ceux-ci l'ont anéantie pour protéger leur fructueuse activité.

L'expédition

Les Investigateurs sont censés rejoindre le Dr Morgan à Belize, la ville principale du minuscule Honduras britannique. Leur voyage jusque là est payé par l'université. Le voyage se fait à bord du Augusto Leguia, un navire battant pavillon péruvien, qui, après avoir fait escale à Belize empruntera le canal de Panama jusqu'au port de Callao au Pérou. Lorsqu'ils arriveront, les Investigateurs seront accueillis par Morgan et les autres membres de l'expédition (qui ne savent rien des véritables motivations de Morgan). Après s'être équipée à Belize, l'expédition louera un bateau pour remonter la rivière Belize. En raison des pénibles conditions de voyage et de la nécessité de fouiller les berges à la recherche de l'expédition précédente, cette remontée de la rivière pourra prendre jusqu'à sept jours. Avant le départ de Belize, chaque Investigateur reçoit un salaire de 750 $. Comme il est très difficile de se déplacer à pied dans la jungle et les marais de la mangrove, l'expédition doit absolument remonter le plus loin possible.

Le professeur Jeremy Morgan

Le Dr Morgan a été, par le passé, un honnête archéologue. Au cours de ses études approfondies, il est tombé sur de nombreuses références concernant une divinité de la fertilité adorée dans de nombreuses cultures. Il s'est alors mis à rechercher plus d'informations sur cette divinité et il y consacra une énergie fanatique en parcourant le monde. Finalement, son enthousiasme l'impliqua dans un étrange rituel et il devint, avant de pouvoir s'en rendre compte, un adorateur de Shub-Niggurath.

C'est au cours d'un rituel qu'un des familiers de Haon-Dor entra en contact avec l'infortuné professeur. Depuis, Haon-Dor le protège en lui donnant une chance qui le met à l'abri de presque tout danger. Toutes les attaques dirigées contre Morgan par des créatures mortelles n'ont que la moitié de leur chance de réussir. Tout dommage qu'il subit doit être diminué de moitié avant d'être retiré de ses points de vie. Morgan a remarqué cette invulnérabilité

et il croit que c'est un cadeau de Shub-Niggurath en personne. Il essaie d'éviter les combats pour cacher sa véritable nature et il lui arrive de faire semblant d'être blessé, de souffrir ou d'être épuisé pour lever tout soupçon.

Le Gardien devrait s'arranger pour que Morgan survive jusqu'à la confrontation qui doit avoir lieu à Bendal-Dolum.

Dr Jeremy Morgan

FOR 9	CON 16	TAI 15	DEX 17	APP 12
SAN 0	INT 16	POU 21	EDU 21	PdV 16

COMPETENCES : Anthropologie 40 %, Archéologie 70 %, Mythe de Cthulhu 59 %, Histoire 50 %, Dessiner une Carte 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.

LANGUES : Anglais 90 %, Maya 30 %, Espagnol 70 %.

ARMES : Couteau 35 %, Parade 35 %, 1D6 de dommages, Revolver cal. 38 25 %, 1D10 de dommages.

SORTILEGES : Appeler Shub-Niggurath.

Dr Dennis Franklin, Médecin

Le Dr Franklin est un homme tranquille et un médecin compétent Toutefois, en dehors du champ de ses compétences il manque d lucidité et il adopte une attitude passive lorsqu'il s'agit de prendr des décisions. Dans son sac, il transporte de la quinine pour lutte contre la malaria et d'autres maladies tropicales, des crèmes contr les piqûres d'insectes, du désinfectant et toute une variété d'instru ments de petite chirurgie.

Dr Dennis Franklin, médecin

FOR 12	CON 11	TAI 16	DEX 15	APP 15
SAN 45	INT 17	POU 9	EDU 20	PdV 14

COMPETENCES : Crédit 35 %, Diagnostiquer une maladie 50 %, Premier Soins 80 %, Pharmacologie 45 %, Psychologie 25 %, Traiter une maladi 40 %, Traiter un empoisonnement 40 %.

LANGUES : Anglais 85 %, Latin 40 %.

ARMES : Couteau 30 %, Parade 25 %, 1D6 de dommages.

Le Honduras Britannique

Le Honduras Britannique est une colonie de la Couronne d'Angleterre située sur la côte est de l'Amérique Centrale. C'est un pays minuscule d'une superficie de 22.500 km². 1.500 à 2.000 de ces quelques 20.000 habitants sont de descendance européenne. La plupart des britanniques qui y vivent sont des descendants des boucaniers des Caraïbes. Il est bordé, au nord par le Mexique, au sud et à l'ouest par le Guatemala et à l'est par la mer des Caraïbes.

La culture des habitants de ce pays est plus étroitement issue de celle des îles des Caraïbes qu'elle ne se rapproche de celle de ses voisins d'Amérique Centrale. La plus grosse partie de sa population est formée de descendants d'esclaves d'origine africaine. Il n'y a que peu d'Asiatiques et quelques Américains d'origine. La plupart de ces Américains d'origine vivent dans les jungles du nord est et dans les montagnes du sud est. Ils entretiennent très peu de contacts avec les autres habitants. Ils ont plutôt tendance à parler l'espagnol que l'anglais, sauf près des côtes.

L'approche de la côte du Honduras Britannique est rendue très difficile par la barrière de récifs (la seconde, en longueur, du monde) qui brise les vagues en formant une série d'îlots et de bans de corail. Les navires qui veulent mouiller à Belize s'arrêtent toujours avant la barrière de récifs et attendent qu'un pilote patenté vienne les guider. Le port de Belize est dénué d'installations suffisamment importantes pour accueillir des gros bateaux. Le vapeur par lequel les Investigateurs arrivent en vue de Belize s'ancre dans la baie et une navette vient les chercher pour les mener à terre.

Le Honduras Britannique est un pays couvert de montagnes, de marais et de jungle. La moitié sud du pays est dominée par les montagnes Maya au pied desquelles croît une forêt tropicale. C'est dans cette région que les Investigateurs devront finalement se déplacer. La moitié nord du pays ne culmine jamais à plus de 200 mètres au-dessus du niveau de la mer et est recouverte en grande partie par des marais. Vers l'ouest, les marais se perdent dans la savanne et la forêt d'arbres à feuilles caduques. La côte est principalement constituée par les marais de la mangrove. Les trois rivières principales sont la rivière Belize, la rivière Hondo et la Nouvelle rivière. Les Investigateurs remonteront la Belize.

Bien que le Honduras Britannique soit, officiellement, situé sous les tropiques, son climat est plutôt sous-tropical. Les températures s'étalent de 10 à 30 degrés centigrades. Le vent dominant vient de l'est, par au-dessus des Caraïbes. La saison sèche va de février à mai, des pluies occasionnelles tombent le reste du temps, mais il pleut pratiquement continuellement pendant les mois d'octobre, novembre et décembre. Les précipitations moyennes annuelles s'élèvent à environ 1250 mm, mais dans certaines régions, elles peuvent être trois fois plus importantes.

La capitale du Honduras Britannique est Belize. Les villes les plus importantes sont Stann Creek, Corosal, Orange Walk, Punta Gorda, Le Cayo, Monkey River et Mullins River.

Une liaison télégraphique relie Belize à Corozal, au nord et à Punta Gorda au sud. Il n'y a ni chemin de fer, ni route carrossable. La plupart des déplacements s'effectuent à bord de vapeurs qui longent les côtes. Des vapeurs postaux, en provenance de la Nouvelle Orléans, de Liverpool, de Colon et de Porto Cortez, arrivent régulièrement à Belize.

Le dollar-or américain est la monnaie étalon et le souverain (et demi souverain) anglais fait partie du standard monétaire. Le gouvernement émet des billets de 1, 2, 5, 50 et 100 dollars, des pièces en bronze de 1 cent et des pièces d'argent de 5, 10, 25, et 50 cents. Les lois anglaises s'appliquent au pays.

Le Honduras Britannique est parsemé de ruines Maya, et d'autres ruines d'une nature bien plus inquiétante, mais c'est aux Investigateurs de le découvrir. La partie occidentale du pays n'a pas été beaucoup explorée et aucun européen n'y vit. Elle pourrait comporter divers centres d'activité Cthulloïde...

La flore et la faune

Les arbres du nord du pays sont principalement caduques. Les palétuviers dominent dans les régions marécageuses du long des côtes. Les conifères abondent dans le sud montagneux, mais ils sont progressivement surpassés par la jungle tropicale au fur et à mesure où l'on s'enfonce vers le sud. Dans la région où les Investigateurs vont se déplacer, c'est la forêt tropicale qui domine, contenant des lianes et diverses variétés de fougères.

La faune comprend les jaguars, les pumas, les tapirs, les daims, les crocodiles et les lamantins, ainsi que toute une variété de tortues, de reptiles, d'oiseaux et de poissons. Le Honduras Britannique est situé entre l'Amérique du nord et l'Amérique du sud, c'est pourquoi on peut y trouver une faune empruntée à ces deux parties du continent.

Belize

C'est la capitale. Elle a une population d'approximativement 10.000 habitants. Elle se trouve sur la côte et chevauche l'embouchure de la rivière Belize. Les maisons sont construites en bois et possèdent des toits pointus et de grandes vérandas ombragées par les palmiers. Les principaux édifices de la ville sont le Palais de Justice, au centre ville, le palais du gouvernement vers le sud, le Fort George, vers le nord, la Banque Britannique du Honduras, un couvent Catholique romain. L'Eglise Weslyan est le plus gros bâtiment de la ville. C'est l'endroit le plus fréquenté par les citadins.

Les marais de la mangrove qui entourent Belize rendent courantes les vagues de fièvre jaune, de choléra et d'autres maladies tropicales. Mais la ville n'est pas aussi malsaine que certaines villes tropicales. Des hautes marées fréquentes noient les marais et une brise chaude, mais vive, souffle de la mer.

Il n'y a aucune route, ni aucune voie ferrée qui relie Belize à une autre ville, c'est pourquoi les déplacements doivent être faits par vapeurs.

Stuart Devlin

Il est le pilote de l'expédition sur la rivière et l'homme à tout faire. Il est téméraire et impétueux et n'aime pas battre en retraite dans un combat. Mais son bon caractère en fait un excellent allié pour les Investigateurs.

Stuart Devlin

FOR 15	CON 16	TAI 16	DEX 17	APP 16
SAN 60	INT 13	POU 12	EDU 10	PdV 16

COMPETENCES : Esquiver 85 %, Electricité 30 %, Premiers Soins 50 %, Se cacher 30 %, Ecouter 60 %, Mécanique 20 %, Piloter un avion 85 %, Discrétion 50 %, Trouver Objet Caché 40 %, Nager 40 %, Suivre une Piste 35 %.
LANGUES : Anglais 65 %, Dialectes indiens locaux 30 %.
ARMES : Révolver cal. 45 35 %, 1D10 + 2 de dommages, Poings 60 %, 1D3 + 1D4 de dommages.

Miguel

Miguel est un ouvrier indien dont le travail consiste à transporter l'équipement de l'expédition. Il ne parle pas l'anglais (il ne sait même pas dire "oui" ou "non"). Il est légèrement retardé mentalement et Devlin s'occupe habituellement de lui.

Miguel

FOR 17	CON 13	TAI 16	DEX 11	APP 9
SAN 50	INT 8	POU 10	EDU 1	PdV 15

COMPETENCES : Se cacher 60 %, Discrétion 65 %, Suivre une piste 20 %.
LANGUES : Yucatecan 40 %.
ARMES : Couteau 60 %, Parade 40 %, 1D6 + 1D6 de dommages.

Gordon Lockly

C'est un impitoyable contrebandier qui est en cheville avec Morgan parce que celui-ci lui a promis une fortune en prétendant qu'un fabuleux trésor git dans les ruines de Bendal-Dolum. Il ne connaît rien en occultisme et Morgan projette de le joindre aux victimes de son sacrifice à Shub-Niggurath.

C'est lui qui a assassiné le Dr Williamson et son équipe. Aussi est-il bien plus important à ses yeux, non pas de voir son arrangement avec Morgan aboutir, mais d'éviter que le gouvernement britannique ne découvre la vérité sur sa participation à l'assassinat de l'expédition Williamson. Ce type est un peu trop connu dans certaines régions de ce pays.

Gordon Lockly

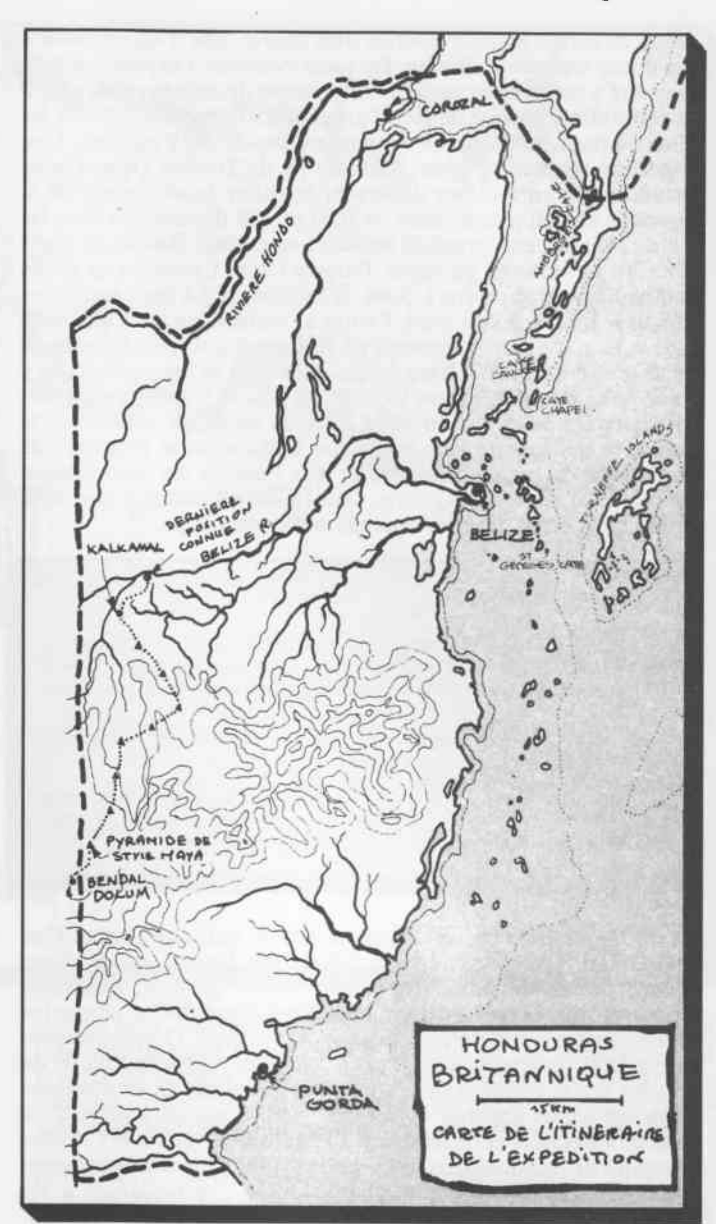
FOR 15	CON 16	TAI 16	DEX 16	APP 11
SAN 45	INT 14	POU 12	EDU 12	PdV 16

COMPETENCES : Camouflage 80 %, Electricité 30 %, Premiers soins 70 %, Se cacher 90 %, Ecouter 75 %, Mécanique 40 %, Discrétion 90 %, Trouver Objet Caché 65 %, Soigner un empoisonnement 50 %.
LANGUES : Anglais 60 %, Maya 55 %
ARMES : Fusil 30-06 60 %, 1D6 + 3 de dommages. Automatique 9 mm 45 %, 1D10 de dommages.

L'Expédition

Avant de quitter Belize, les Investigateurs consultent une carte qui montre l'itinéraire présumé qui a été suivi par l'expédition Williamson et qu'ils sont censés emprunter. Ils peuvent s'entretenir avec les anglais de la localité, mais personne ne sait ce qu'il est advenu à l'expédition après qu'elle ait quitté Belize. La carte ne montre l'itinéraire de l'expédition que jusqu'à l'endroit où elle a quitté la rivière. A partir de là, c'est aux Investigateurs de se débrouiller.

Si ceux-ci veulent interroger les indiens, soit par l'intermédiaire d'un interprète, soit en se débrouillant avec l'anglais hésitant que ceux-ci parlent, ils rencontreront une résistance de leur part à parler de ruines qui pourraient se trouver en amont de la rivière ou



vers le nord. En fait, une conversation avec un anglais de la localité peut leur apprendre qu'au début du siècle, un anglais du nom de Thomass Gann a découvert, près de Corozal, une série de monticules d'où émergeaient d'étranges murs peints. Mais il ne réussit qu'à sauver une petite partie de ces peintures parce que les indiens du voisinage détruisirent sa découverte.

Sur la piste

La carte de l'itinéraire de l'expédition montre jusqu'à quel endroit les Investigateurs auront progressé chaque jour. Les sites intéressants sont repérés sur cette carte et sont décrits ci-dessous :

La dernière position connue : Cet endroit est le dernier endroit où l'on est sûr que l'expédition Williamson est parvenue. Sur les lieux, au bord de la rivière, les traces d'un campement sont encore vaguement visibles sous la végétation qui a repoussé. Sous le lourd tapis de feuilles mortes infesté de moisissures, on pourra trouver plusieurs lanternes rouillées, des boîtes de conserves métalliques et toute une variété d'articles non biodégradables. On trouvera aussi quelques petits anneaux métalliques — un jet de Connaissance révèlera que ce sont les restes d'une tente. On ne trouvera aucun reste d'armes.

A une dizaine de mètres au sud du campement se trouve une structure Maya. C'est une pyramide d'approximativement quatre

mètres de côté et haute d'environ trois mètres. Elle n'est recouverte que d'une végétation récente. De toute évidence, l'expédition Williamson l'a nettoyée en passant. Au sommet de cette pyramide il y a les restes d'une plaque de pierre gravée de 30 cm par 15. Elle a été démollie pour empêcher qu'on puisse y lire ce qui y est écrit. Une inspection minutieuse (c'est-à-dire un jet de Trouver Objet Caché réussi) mettra en évidence des traces de balles dans la pierre de la pyramide et quelques douilles de fusil cal. 38 disséminées dans les ruines. Près de cette structure se trouve un étrange buisson de végétation (il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché ou un jet de Botanique pour le repérer). Sous ce buisson, il y a deux squelettes humains. L'un a le cou brisé, l'autre a, visiblement, pris une balle dans la tête. De leurs vêtements ne subsistent que leurs boucles de ceinture et des bagues à leurs doigts. Sous l'un de ces squelettes il y a une boîte métallique dans laquelle on pourra trouver une feuille de papier froissé et un carnet. La feuille de papier est une carte sommaire qui montre l'itinéraire que Williamson se proposait de suivre (voir la carte ci-dessous) et que l'équipe des personnages pourra donc décider de suivre. Dans le carnet il n'y a que deux paragraphes écrits, tous les deux sur la première page.

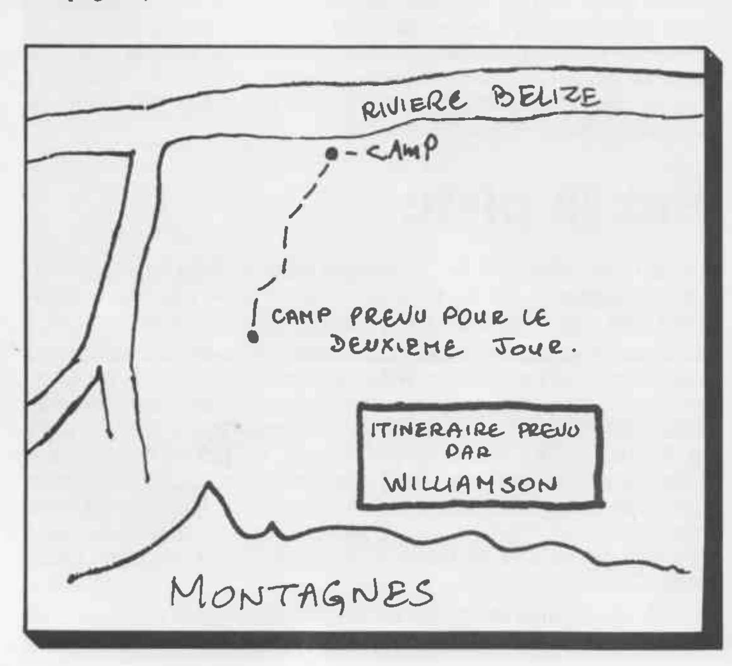
Le texte du carnet

Le 21 mai — Puisque Williamson et le reste de l'équipe sont partis vers l'est, Peter et moi nous n'avons pas grand chose d'autre à faire qu'attendre et garder le campement. Ce journal devrait aider à passer le temps.

Le 22 mai — J'ai bien peur que les autres ne reviennent pas à temps. Depuis que Peter a fracassé cette pierre gravée que je...

La suite devient indéchiffrable. Gribouillé à la hâte au bas de la première page, on peut toutefois lire un bref avertissement : "Dieu les aide". Il n'y a rien de plus dans le carnet.

Un tas de pierres : Ce tas de pierres est, en fait, une tombe. Une pierre plate porte le nom de Johnathan Darris, un étudiant diplômé. Sous son nom il y a une bizarre gravure, une sorte d'emblème que la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu permettra de reconnaître comme étant un Signe des Anciens. Quiconque procèdera à ces recherches autour de la tombe en réussissant un jet de Trouver Objet Caché trouvera un petit médaillon en or d'origine Maya sur lequel apparaît en relief la représentation stylisée d'un amas de tentacules et de sabots. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permettra de reconnaître là une représentation d'un sombre rejeton de Shub-Niggurath. (Note pour le Gardien : ce médaillon a été trouvé par Williamson qui l'a perdu pendant l'enterrement de son compagnon).



Kalkamal : Lorsque l'équipe aura quitté le dernier campement de Williamson, la carte trouvée sur la pyramide ne lui sera plus d'aucune utilité et elle devra se débrouiller par ses propres moyens pour continuer. Morgan conduira l'expédition vers le sud ouest, dans l'espoir de retrouver la trace de Williamson. Il semblera avoir apparemment beaucoup de chance lorsque l'équipe tombera à nouveau sur l'endroit où Williamson a établi un campement. (En fait, Morgan n'a pas particulièrement de chance. C'est Lockly, qui avait suivi l'itinéraire de l'expédition disparue qui lui a soufflé le chemin à suivre. Evidemment, Morgan ne peut pas laisser les membres de l'équipe se douter qu'il connaît l'itinéraire suivi par Williamson).

Des anneaux métalliques venant de tentes montrent que deux tentes ont été abandonnées à cet endroit. Un tas de poteries Maya, apparemment laissé dans une des deux tentes, est facilement visible. Caché parmi les pots et autres statuettes, il y a un Signe des Anciens gravé dans une forme étoilée en terre cuite. Tous ces objets étaient apparemment réunis pour être répertoriés et identifiés. Près de ces poteries on peut trouver un petit coffre fermé à clef sur lequel il y a les initiales E.W. Il est facile de forcer la serrure et de l'ouvrir. A l'intérieur se trouve une petite sculpture en jade et argent qui représente une tête finement décorée. Sous cette sculpture se trouve un tas de feuilles de papier en vrac et un livre emballé dans de la toile. Le livre est un exemplaire des Cultes Innommables de Von Juntz, dans la version Bridewell. Les feuilles de papier ne sont que des notes sur les objets trouvés jusque là par l'expédition Williamson. Il est évident que ce campement a été abandonné à la hâte, parce que Williamson n'aurait jamais laissé toute cette précieuse marchandise derrière lui dans le cas contraire.

La poterie est tout à fait ordinaire. La tête de jade n'est pas mentionnée dans les notes. Elle a probablement été découverte après que le camp soit levé. Mais les notes mentionnent bien le médaillon en or (que les Investigateurs peuvent avoir trouvé au camp précédent) et il semble que Williamson ne se soit pas aperçu de sa perte. Il ne le considère pas comme ayant la moindre valeur occulte.

Un paragraphe assez long concerne le Signe des Anciens en terre cuite. Williamson savait que ce signe a une valeur occulte très importante et il a fait des recherches à ce sujet dans le livre des Cultes Innommables. Il a noté que ce signe est efficace pour empêcher l'approche de certaines entités surnaturelles malfaisantes. Le reste des notes n'est qu'un ennuyeux catalogue des poteries.

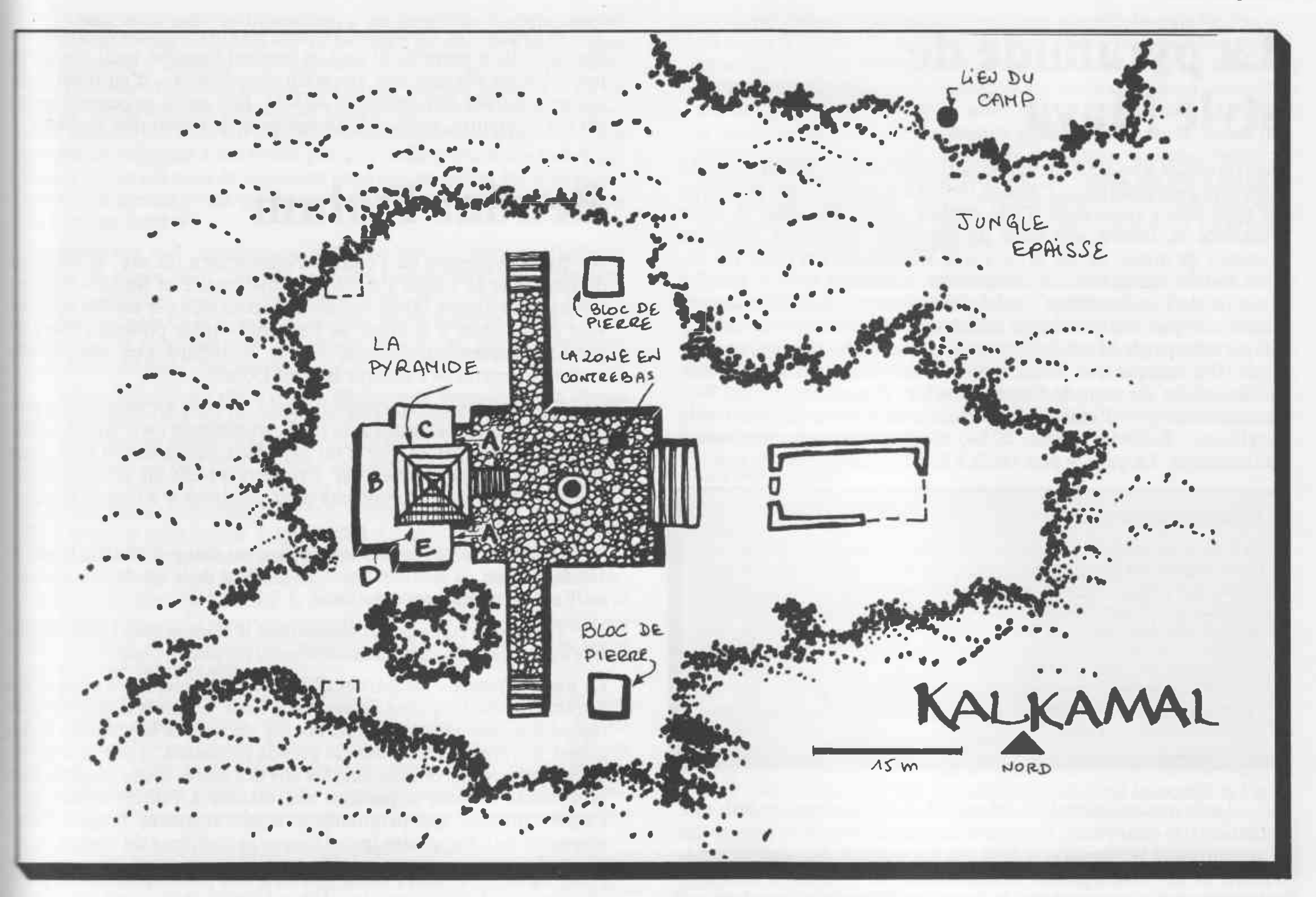
A environ, une vingtaine de mètres du campement, caché par un rideau d'épaisse jungle, se trouve la ruine de Kalkamal. L'un des Investigateurs devrait tomber dessus peu de temps après que le campement soit découvert.

Kalkamal n'est pas vraiment en ruine. Ce site a été créé, un siècle seulement plus tôt, par un effort magique de Haon-Dor. Il a été mis là pour guider les hommes vers Bendal-Dolum.

La zone en contrebas : Toute cette zone, recouverte de plaques de pierre, est une dépression profonde d'environ trois mètres. Au point "B" se trouve un puits circulaire recouvert d'une grosse plaque de pierre. Si cette plaque est élevée, une sinistre vapeur verte se déverse du puits et se répand au fond de la dépression. Si cette vapeur touche une personne, elle s'enroule autour de son corps et lui brûle la peau. A chaque round, tant que la victime est prise dans cette vapeur, elle perd 1D4 points de vie, son APP est diminuée de 1 point et sa SAN subit une perte de 0/1D3 points. Etrangement, si la vapeur verte a le temps de dissoudre complètement quelqu'un, elle retourne toute seule dans le puits et la plaque de pierre peut être replacée sans danger. Il ne restera rien de la victime dissoute, si ce n'est ses dents en or ou les verres de ses lunettes (la vapeur peut tout dissoudre, sauf l'or et le verre). La vapeur se déplace très lentement, ce qui la rend facile à éviter. Elle ne peut être endommagée par aucun des moyens dont disposent les Investigateurs.

Les blocs de pierre : Deux colonnes de pierre, hautes d'environ six mètres et couvertes de gravures Maya, se dressent de chaque côté de la ruine. Elles sont lisses et froides au toucher. Si le Signe des Anciens est appliqué contre l'une d'elles, elle n'est plus aussi lisse mais elle le redevient dès que le Signe est enlevé.

Haon-Dor a mis du pouvoir magique dans ces colonnes. Elles



sont là pour surveiller l'expédition organisée par Morgan et pour maintenir la ruine de Kalkamal en état. Elles ne peuvent pas agir, leur fonction est purement sensorielle. Si des Signes des Anciens sont attachés aux deux colonnes en même temps, la ruine commence à se désagréger et à s'effondrer. Des pierres se détachent, des murs se craquèlent et avant même que l'ensemble de l'édifice se soit écroulé, les pierres elles-mêmes se désagrègent en gravier et ce gravier en poussière.

La seule partie du site qui n'est pas détruite par les Signes des Anciens est constituée par les deux blocs de pierre eux-mêmes. Le Gardien ne devrait pas laisser les Investigateurs détruire complètement Kalkamal avant que l'un d'eux ait localisé le bas-relief en "D", à l'intérieur de la pyramide.

La pyramide : C'est une pyramide Maya à deux niveaux couverte de racines et de végétation. Aux endroits marqués "A" se trouve, de chaque côté, un trou carré de 50 cm de côté qui donne sur une descente menant à un noir et fétide bassin plein de serpents, de lézards et de moustiques.

C'est à l'endroit marqué "B" que le vieux prêtre avait sa chambre. Les murs de cette pièce sont recouverts de gravures religieuses qui représentent principalement des serpents.

L'entrée marquée "C" est remplie de débris et d'ordures. Un grand trou, dans le sol mène vers le bassin fétide dont il a été question plus haut sous la marque "A". Le bassin se trouve à environ six mètres sous le niveau du sol et ses parois ne peuvent être gravies que par des lézards et des insectes, tant elles sont lisses.

Sur tout le long du mur du fond de la chambre, en "D", il y a un bas-relief qui représente une immense cité en pierre. Une étude soigneuse de ce bas-relief indiquera que cette ville se trouve au sud ouest. L'itinéraire qui y mène est apparemment jalonné de petites pyramides contruites à intervalles réguliers.

Dans la chambre marquée "E", il y a un petit autel et, dans chaque coin, une pile de crânes humains. Gisant sur l'autel, on peut voir un canif et une montre bracelet au dos de laquelle sont gravées les initiales E.W. Si quelqu'un examine les crânes, il en trouvera un avec des dents en or (ce n'est pas le crâne de Williamson, mais celui du dernier des étudiants qui l'avait accompagné).

A travers les brûmes de la jungle

A ce moment, les Investigateurs réaliseront probablement que l'expédition Williamson est partie à la recherche de la ville de pierre indiquée par la ruine de Kalkamal. Morgan, bien que ne connaissant pas l'endroit exact où se trouve Bandal-Dolum, presse le groupe de partir dans la direction de la ville de pierre, croyant (et avec raison) que c'est bien Bendal-Dolum.

De temps en temps, les Investigateurs rencontrent une petite pyramide (de un mètre de haut environ) doté d'une gravure représentant, sur une de leur face, la ville de pierre. Ces pyramides sont alignées de façon à ce que si l'équipe part à angle droit par rapport aux gravures, elle tombera directement sur la prochaine pyramide qui se trouve à moins d'une dizaine de kilomètres. Il est essentiel de se déplacer au compas et l'équipe devra souvent s'arrêter pour prendre des repères. Même en prenant ces précautions, il sera étonnant pour tout le monde de voir avec quelle facilité la pyramide suivante est toujours trouvée. Les pyramides ne sont jamais recouvertes de végétation, leur alignement est toujours exact et leur position toujours facilement déterminable. Quiconque possède une compétence en Dessiner une Carte ou en Archéologie se rendra compte, avec un certain malaise, qu'il est vraiment trop facile de suivre un tel itinéraire sur un aussi grand nombre de kilomètres sans même se perdre une seule fois.

Les pyramides sont des créations magiques de Haon-Dor. Si l'équipe fait marche arrière vers une pyramide devant laquelle elle est déjà passée, elle s'apercevra qu'elle a disparu. C'est Haon-Dor qui relâche la magie qui maintient les pyramides, dès que l'équipe est passée.

La pyramide de style Maya

En traversant une zone de jungle particulièrement dense près de la frontière guatémaltèque, l'équipe tombe soudain sur une pyramide de style Maya recouverte d'une épaisse végétation. Près de cette pyramide se trouve une lame de machette rouillée et quelques anneaux de métal, ce qui prouve que Williamson est passé par là. Une fouille minutieuse du campement, combinée avec la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché, fera découvrir des livres de cuir recouverts par une couche de moisissures et de champignons. La plupart des pages de ces livres sont illisibles, mais celles qu'on peut déchiffrer indique que Williamson et Baldwin ont été rejoints par un américain du nom de Gordon Lockly. D'après les notes, Williamson s'est pris d'amitié pour cet homme et lui a fait une totale confiance. Baldwin, quant à lui, s'est montré un peu moins enthousiaste. La page la plus facile à lire se présente comme suit :

Paragraphe du journal

Je suis maintenant convaincu que je vais enfin pouvoir trouver des preuves de la justesse de mes théories sur les origines de la religion Maya. D'après les gravures que nous avons trouvées à Kalkamal, je suis sûr que nous sommes à deux doigts de tomber sur Bendal-Dolum, le temple perdu des dieux interdits. Les inscriptions de la pyramide confirment cette hypothèse. Si Von Juntz ne se trompe pas, les ruines de Bendal-Dolum doivent se trouver à environ une trentaine de kilomètres au sud-est de l'endroit où nous sommes. Anthony, Gordon et moi-même partirons au lever du soleil.

Après que ce journal ait été trouvé, Lockly se trouve dans une situation très ennuyeuse. Il essaiera de convaincre que le Lockly qui a accompagné Williamson n'était pas lui, mais un homonyme américain. Si les Investigateurs ne semblent pas vouloir le croire, il admettra avoir accompagné la première expédition pendant un moment, mais il prétendra ne rien savoir de ce qui est arrivé à cette expédition parce qu'il l'a quittée peu de temps après le départ de ce camp. Il assurera qu'il ne sait rien, non plus, de la mort des étudiants parce qu'il a rejoint l'expédition après leur mort et parce que Williamson n'a pas voulu lui parler de ces tragédies.

Si on lui demande pourquoi Williamson a quitté ce camp sans emporter son équipement, il racontera qu'il a quitté le camp la nuit, avant que les autres ne se réveillent et il refusera d'en dire plus. Un jet de Psychologie réussi montrera que Lockly est effrayé par quelque chose de plus que par l'interrogatoire et que c'est, en fait, la pyramide qui a l'air de lui faire peur.

Si l'équipe décide de passer la nuit près de la pyramide, Lockly s'opposera avec véhémence à cette décision. Cependant, si tout le monde est contre lui, il y consentira. Si les Investigateurs campent près de la pyramide, leur sommeil sera troublé au cours de la nuit. Les rêves de chacun d'eux seront infiltrés par des soupirs et des murmures incessants. Ils verront un cauchemardesque paysage de ruines, des pyramides Maya et de la brume visqueuse. Des créatures obscènes et malformées se tordront entre les ruines et se glissseront lentement dans l'affreuse brume. Tous les Investigateurs seront terrifiés par ce rêve et perdront 0/1D4 SAN avant de tous se réveiller simultanément en gémissant.

Ceux qui auront raté leur jet de SAN se réveilleront dans un hurlement. Lockly se lèvera d'un bond et commencera à rassembler son équipement se préparant à s'en aller immédiatement. Il hait la pyramide et il dira que cette pyramide le hait. Il ajoutera que ce qui vient d'arriver est déjà arriver à la première expédition et que c'est cela qui l'a poussé à quitter les lieux précipitamment en laissant tout l'équipement sur place. En disant qu'il ne peut plus en supporter davantage, il disparaîtra dans la jungle. Si les Investigateurs essaient de le suivre, il acceptera de se joindre à eux à condition qu'ils quittent les environs immédiats de la pyramide le plus vite possible.

A l'approche de Bendal-Dolum, les Investigateurs entendront des voix. Ils n'entendront rien en tendant l'oreille, mais dès qu'ils parleront ou dès que leur attention sera distraite, d'étranges murmures pourront être entendus au loin. Dès qu'ils se concentreront sur ces murmures, ceux-ci diminueront et ne seront plus audibles.

Bendal-Dolum

Au fur et à mesure où l'équipe s'approchera du site, la visibilité diminuera et la jungle s'emplira d'une épaisse et humide vapeur. Ce brouillard a une odeur malsaine de pourriture et semble plein de voix gémissantes à la limite de l'audible. Après plusieurs jours de pénible progression, l'équipe voit le brouillard s'en aller et elle arrive aux portes de l'antique Bendal-Dolum.

Bendal-Dolum est construite dans un style architectural particulier et quiconque réussira un jet d'Archéologie ou d'Anthropologie pourra dire que ce style n'est pas Maya, sans pouvoir dire, pour autant, de quelle origine il est. Peut être a-t-elle été construite par une civilisation précolombienne dont personne n'a jusque là soupçonné l'existence?

L'ensemble des ruines baigne dans un étang d'eau stagnante et fétide qui pue. Si les Investigateurs essaient de le sonder, ils verront qu'il est apparemment sans fond.

Les divers édifices qui constituent le temple sont reliés les uns aux autres par des rampes au-dessus du niveau de l'eau.

La porte d'entrée : De part et d'autre de l'entrée, il y a deux murs de pierre d'une vingtaine de mètres de haut. L'entrée donne sur une rampe d'aspect luisant qui est bordée de statues semblables à des arbres torturés montées sur de grands piédestals. Tout le long de cette rampe, des trous distants les uns des autres d'une vingtaine de centimètres laissent apparaître des plantes à l'odeur fétide et à l'aspect maladif qui pendouillent lamentablement jusqu'à l'eau stagnante de l'étang dans lequel baigne le complexe du temple.

L'édifice aux fresques : Cette édifice à une pièce contient des fresques décrivant d'horribles tourments et d'ignobles mutilations pratiquées sur des victimes humaines par les mêmes affreuses créatures en forme d'arbres torturés que celles qui étaient représentées par les statues de la rampe d'accès. D'un puits sort une de ces créatures statufiée. Ses branches forment le plafond de la pièce. Des bouches sans lèvres bavent une salive de pierre sur les flancs de cette statue. Du papier à dessin et des bâtons de fusain gisent près d'un mur : apparemment, Williamson est arrivé jusque là. Sur certaines feuilles de dessin, on peut voir des transferts des gravures des fresques.

Les salles de jonction : Ce sont des édifices carrés de cinq mètres de côté avec un plafond d'une dizaine de mètres de haut. A l'intérieur de ces bâtiments, les membres de l'équipe pourront entendre avec certitude, quoique faiblement, des voix furtives et incompréhensibles.

Les salles d'histoire : Cet édifice contient un fantastique assortiment de bas-reliefs peints illustrant l'histoire de Bendal-Dolum. La salle principale contient des gravures montrant des hommes et des créaturees indistinctes réunis dans une cérémonie d'adoration. Dans le fond, c'est tout le temple qui est en activité.

La deuxième salle décrit ce qui semble être la création de Bendal-Dolum. De fantastiques monstres à tentacules charrient d'énormes blocs de pierre tandis que des artisans humains et demi-humains les taillent dans la forme qu'ils ont maintenant. Au-dessus du site, l'artiste a dessiné une paire de gigantesques yeux rouges qui flottent dans l'air en surveillant la construction du temple.

La plus petite salle de l'édifice présente un double intérêt. Les gravures montrent, de toute évidence ce que devrait être, selon l'artiste, le futur de Bendal-Dolum. Le complexe paraît vieux et non entretenu, tout à fait comme il se présente actuellement. Cependant, à l'avant de la pyramide, il y a une ouverture circulaire d'où émerge un tentacule qui se tord. Suspendu dans le ciel au-dessus de Bendal-Dolum, il y a une lune démesurée en forme de crâne.

Dans cette salle se trouve aussi un squelette humain auquel s'accrochent des lambeaux de vêtements. Le contenu des poches permettra de l'identifier comme étant celui de Anthony Baldwin. Une lanterne et plusieurs feuilles de papier moisies gisent près de lui (il était apparemment en train de prendre des notes lorsque la mort s'est abattue sur lui). Un examen minutieux de ses restes montrera qu'une de ses côtes a été brisée par une balle et plusieurs balles qui gisent sur le sol sous le squelette prouveront qu'on lui a tiré plusieurs fois dessus avant qu'il meure (il a, bien entendu, été victime de Gordon Lockly).

Le bâtiment aux cauchemars : Ce bâtiment contient plusieurs autels de pierre ainsi que des gravures représentant une ville peuplée de monstres cauchemardesques. Tous ceux qui auront fait un cauchemar près de la pyramide de style Maya perdront 0/1D3 SAN parce qu'ils reconnaîtront la ville décrite par les gravures comme étant celle de leurs cauchemards.

C'est dans cette pièce que Williamson a apparemment décidé de s'installer pour organiser ses notes. Des transferts de toutes sortes de gravures gisent, éparpillés sur le sol. L'un de ces transferts, relativement en bon état, montre un prêtre tenant un objet brillant dans ses mains qui se tient devant l'entrée de la pyramide (c'est un indice indiquant comment on peut utiliser le médaillon trouvé près de Kalkamal pour ouvrir la pyramide). On pourra aussi trouver des notes de Williamson concernant l'impossibilité dans laquelle il s'est trouvé d'entrer dans la pyramide qui, d'après ce qu'il croit, contient les fabuleuses Grottes de la Vie. Il mentionne qu'il a trouvé quelques rubis qu'il suppose originaire de ces grottes. Aucune trace de ces rubis ne sera trouvée, puisque Lockly les a subtilisés après qu'il ait tué Williamson.

Le bâtiment aux squelettes : Tous les murs de cette salle portent des bas-reliefs représentant des monstres tentaculaires en forme d'arbre qui bavent de nombreuses bouches. Au centre de la salle se trouve un petit puits d'une cinquantaine de cm de diamètre, entouré d'un mur bas et couvert d'une plaque de pierre. Si ce couvercle est enlevé, une horrible puanteur emplira la salle (le couvercle a une TAI de 25). A l'intérieur du puits, il y a une série de poignées qui peuvent permettre de descendre vers une petite salle d'où vient l'horrible odeur. Si les parois du puits sont examinées avec une lampe ou si quelqu'un est assez courageux pour descendre dans le fond, des bruits de mouvements pourront être entendus en bas. Après quelques instants, plusieurs squelettes animés, ornés de bijoux en or et en argent, grimperont les parois du puits en direction des Investigateurs. Si le couvercle de pierre est remis en place, les squelettes ne pourront pas sortir du puits. Sinon, ils sortiront et attaqueront. Il y a cinq squelettes.

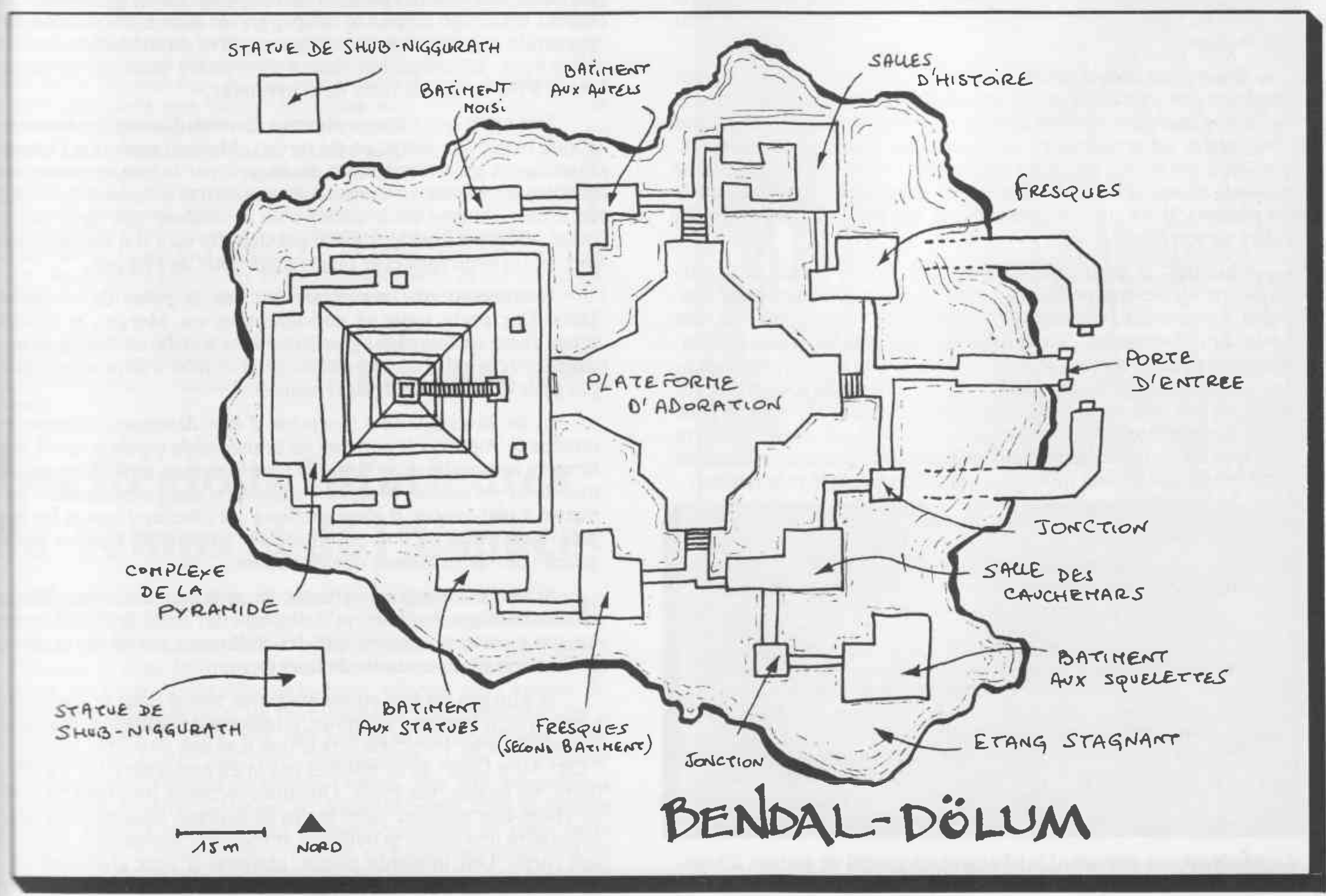
Notes sur les squelettes : Ils sont décrits page 29 du Guide des Années 20 de la boîte de l'Appel de Cthulhu. En raison des ornementations en or et en argent dont ils sont affublés, ces squelettes ne seront fracassés que si le score du D100 est inférieur ou égal aux dommages infligés multipliés par trois. Les armes qui peuvent empaler ne peuvent fracasser ces squelettes que sur un jet inférieur ou égal aux dommages infligés. La perte de SAN occasionnée par la vue de ces squelettes est de 0/1D6 points.

Les squelettes

	1	2	3	4	5
FOR	13	16	9	5	9
TAI	13	17	13	10	11
DEX	14	14	14	11	10
POU	11	9	16	6	6
% Etreinte	70	70	70	50	55
Dommages*	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6	1D6 + 1D6

** + Une tentative d'étrangler leur victime.*

Le bâtiment aux autels : Le long des murs intérieurs de ce bâtiment il y a une série d'autels bas. Chacun d'eux est construit sous une sculpture représentant un monstre-arbre différent. Juste à l'entrée, il y a une petite caisse sur laquelle est posée une lanterne. A l'inté-



rieur de cette caisse, dans la paille moisie, se trouve une antique gravure Maya et un petit billet sur lequel on peut lire : Objet 205, D. Belize.

Cette caisse a été laissée là par Lockly pendant sa première visite à cet endroit. Elle devait lui servir à emporter les objets qu'il avait volé à Williamson. Mais, dans sa précipitation, il l'a oubliée là.

Le second édifice aux fresques : Cette salle contient encore des fresques détaillant d'une manière horrible les affreuses mutilations que supportent des victimes humaines, mais cette fois-ci d'une manière plus pornographique. Ce bâtiment ne semble avoir aucune fonction rituelle. Il est possible que les prisonniers aient été enfermés là en attendant leur supplice. Mais il se peut aussi qu'elle ne soit qu'une salle d'exposition des œuvres de l'esprit malade de l'artiste.

Le bâtiment moisi : Ce bâtiment dégouline de vase et de moisissures. Le sol descend vers le fond de la salle en donnant sur un trou dégorgeant de vase. Au-dessus de ce trou, sur le mur noir, il y a une représentation d'un sombre rejeton.

Quiconque fera des recherches près du trou pourra repérer ce qui semble être une plante grimpante couverte de vase qui court sur le mur. Un examen plus minutieux (Trouver Objet Caché) montrera que ce qu'on a pu prendre pour une plante grimpante est, en fait, une chaîne rouillée. Elle est accrochée, par son anneau d'extrémité à une protubérance du mur et elle descend dans le trou. En tirant sur cette chaîne, on s'apercevra qu'il y a quelque chose d'attaché à l'extrémité inférieure. Si on tire sur la chaîne, on verra qu'elle est attachée à un gros coffre étanche en métal emballé dans de la toile pourrie. Il est maintenu fermé par un levier facile à actionner. A l'intérieur on trouvera 100 cartouches pour fusil de cal. 30-06 et 35 balles de fusil automatique de 9 mm. Il y a aussi quelques couvertures, un petit sac de cuir contenant le portefeuille de Williamson, une bouteille de rhum de mauvaise qualité, un pistolet lance-fusée, cinq fusées, un balluchon contenant une scie à métaux, un marteau, un burin et un sac de toile contenant une tête de chien en pierre apparemment détachée d'une statue du bâtiment aux statues.

Quiconque en a le courage peut descendre dans le trou. Il faut employer une corde parce que les parois du trou sont très lisses et parce que la chaîne rouillée n'offre pas assez de prises. A environ cinq mètres de profondeur, une petite corniche entoure le puits. Sur cette corniche, toujours habillé en vêtements de jungle, se trouve le squelette du D[r] Williamson (son passeport est dans une de ses poches). Il y a un trou, visiblement fait par une balle, en plein milieu de son front.

Plus bas, le puits semble descendre indéfiniment. Si la personne qui est descendue avec la corde est assez téméraire pour continuer à descendre, elle entendra, environ 50 mètres plus bas, des bruits de conversation. Si elle continue à descendre, à une profondeur d'environ 80 mètres, le puits s'arrête et elle se retrouve suspendue à l'intérieur de ce qui semble être une vaste salle souterraine. Si elle n'est pas remontée dans les quelques minutes qui suivent, elle verra une gigantesque créature volante piquer sur elle et elle sera avalée en un rien de temps. Ceux qui, en haut, tiennent la corde ne ramèneront que le bout de celle-ci qui a été sectionné proprement.

Gordon Lockly

Lorsque les Investigateurs découvriront les restes du professeur Williamson et de Anthony Baldwin, il est fort probable que Lockly devienne de moins en moins populaire. Les membres de l'expédition vont, sans aucun doute, comprendre que c'est lui qui a disposé de la première expédition de cette manière et ils voudront le tenir comme prisonnier (à moins qu'il ne se soit déjà enfui à la pyramide de style Maya). Le professeur Morgan fera tout pour éviter qu'on tue Lockly, bien que, lui aussi, soit particulièrement furieux. Lockly lui avait affirmé que la première expédition n'avait jamais trouvé les ruines, ce qui n'est pas vrai. C'est pourquoi Morgan le considère comme indigne de confiance et agit en conséquence.

Le bâtiment aux statues : Ce bâtiment est rempli de statues d'hommes, de daims, de jaguars et d'autres animaux. La tête d'une statue de chien a été détachée. Aucune de ces statues ne sont de style Maya.

Les statues de Shub-Niggurath : Ces massives statues, de près de 40 mètres de haut, représentent une créature bipède avec des pieds fortement griffus. La taille de cette créature explose en des milliers de tentacules et deux serpents ondulants s'élèvent du torse en guise de tête. Les Investigateurs qui réussiront un jet de Mythe de Cthulhu reconnaîtront là des représentations symboliques de Shub-Niggurath. Ceux qui réussiront un jet d'Archéologie reconnaîtront que les statues ressemblent aussi à la déesse Aztèque de la fertilité du nom de Coatlique.

La plate-forme d'adoration : Cette grande place dégagée a été apparemment construite pour permettre des rassemblements.

La pyramide : Il n'y a pas d'entrée visible dans cet édifice, seulement une grande pierre ronde de 7 mètres de diamètre environ, sur laquelle est sculptée un visage presqu'humain distordu. Si le médaillon de Shub-Niggurath, trouvé à Kalkamal, est présenté devant ce visage, ses yeux lanceront des éclairs et sa bouche s'ouvrira avant qu'il ne se craquèle et tombe en morceau. Si les Investigateurs ne comprennent pas comment il faut s'y prendre, c'est Morgan, inspiré par les rêves que Haon-Dor lui a envoyé, qui s'occupera de présenter le médaillon devant le visage. Si les Investigateurs n'ont pas trouvé le médaillon à Kalkamal, c'est Morgan qui l'aura trouvé subrepticement. Il le sortira de sa poche et l'utilisera pour ouvrir la pyramide.

Une fois à l'intérieur, l'équipe réalisera la véritable raison d'être de la pyramide. A l'intérieur du hall d'entrée, fait de pierres noires, il y a deux représentations de sombres rejetons. L'entrée de la rampe qui monte au sommet de la pyramide est une gueule noire béante, remplie de crocs acérés et apparemment venimeux et entourée d'une masse de tentacules sculptés. Un chœur de voix balbutiantes se fait constamment entendre. Des gargouilles hideuses sont perchées aux quatre coins du second étage de la pyramide. Juste après l'entrée qui mène à la rampe, gravée dans le corps même de la pyramide, il y a une petite image négative du médaillon de Shub-Niggurath. Le médaillon doit y être inséré pour qu'un passage secret s'ouvre dans le flanc de la pyramide.

Peu après que l'image négative du médaillon ait été découverte et que le passage secret ait été ouvert, Morgan passera à l'attaque. Il attrapera un Investigateur au hasard par le cou et pointera un pistolet sur sa tête en demandant aux autres membres de l'équipe de laisser tomber leurs armes s'ils ne veulent pas qu'il tue son otage. Gordon Lockly, s'il n'a pas déjà fui ou s'il n'est pas prisonnier, sortira son fusil et se rangera aux côtés de Morgan.

Maintenant que ses plans sont sur le point de se réaliser, Haon-Dor porte toute sa concentration sur Morgan et l'investit d'une force surhumaine. Toute tentative que ferait l'otage pour se dégager de la prise de Morgan ou pour le jeter à terre n'aura même pas pour effet de faire bouger celui-ci.

Si les Investigateurs acceptent d'être désarmés, Morgan leur ouvrira la voie vers le sommet de la pyramide pendant que Lockly fermera la marche. Une fois que tout le monde sera arrivé au sommet de la pyramide, Morgan demandera aux Investigateurs de se mettre à plat-ventre, il s'agenouillera sur chacun d'eux et les égorgera. Mais avant qu'il ne parvienne à d'aussi tristes fins, les Investigateurs devraient essayer quelque chose...

Si les Investigateurs refusent de se laisser désarmer, Morgan tuera son otage (à moins qu'il obtienne un score de 95-00, auquel cas son pistolet ne causera que des dommages normaux) et ouvrira le feu sur le groupe, assisté de Lockly.

Si Morgan est tué ou sérieusement blessé dans le combat qui s'ensuivra, il tombera à genoux, grimacera de douleur et d'angoisse et regardera les Investigateurs d'une manière pitoyable en disant : "Oh ! Mon Dieu ! Je ne pouvais pas m'en empêcher !" et il s'effondrera, en larmes, sur le sol. Quelques secondes plus tard, la graine de Haon-Dor prendra vie et le dos de Morgan éclatera pour laisser apparaître une masse grouillante et couverte de vase qui sortira de son corps. Une immense plante, couverte d'yeux globuleux et de bouches sans lèvres, avec des griffes, commencera à se former et à

lancer des racines et des branches dans toutes les directions. Quiconque est témoin de cet horrible spectacle perdra 1/1D10 SAN. Si un Investigateur essaie de courir vers la porte d'entrée de la pyramide, toutes les bouches, ensemble, siffleront un sortilège qui fermera cette porte. Le visage n'est pas à l'intérieur de cette porte et, donc, le médaillon ne pourra pas être utilisé pour l'ouvrir. La plante continuera à se développer à une vitesse surnaturelle et ses bouches et ses vrilles avanceront avidement dans la direction des Investigateurs.

La plante diabolique

FOR 20	CON 60	TAI en croissance	DEX 13	INT 8
POU 18	PdV 30 + augmentation de 2D6 par round			

ARMES : Vrilles 80 %, 1D6 points de dommage + driane un point FOR à chaque round suivant.

NOTE : Comme la plante gagne 2D6 points de Vie à chaque round, les Investigateurs doivent lui causer des dommages supérieurs pour l'empêcher de s'étendre. Si elle est réduite à zéro PdV, elle meurt. Lorsqu'elle aura atteint 100 PdV (TAI 140), elle cessera de grandir, mais regrandira jusqu'à ce maximum si elle retombe à moins de 100 PdV à la suite des dommages qu'on lui cause.

Chaque personne qui se trouve à portée de la plante est attaquée par 1D4 vrilles par round.

ARMURE : Aucune. Les armes qui peuvent empaler ne lui causent que le dommage minimum. La plante n'est pas inflammable, mais le feu lui cause des dommages normaux.

Perte de SAN : 1/1D10.

La seule façon d'échapper à la plante est d'emprunter le passage secret. Il descend dans un tunnel très pentu qui mène dans les méandres des boyaux construits sous la pyramide. Les protubérances de la plante suivront les Investigateurs dans le passage, mais ils se déplacent moins vite qu'un homme qui marche. Les parois du passage sont absolument dénués de toute décoration.

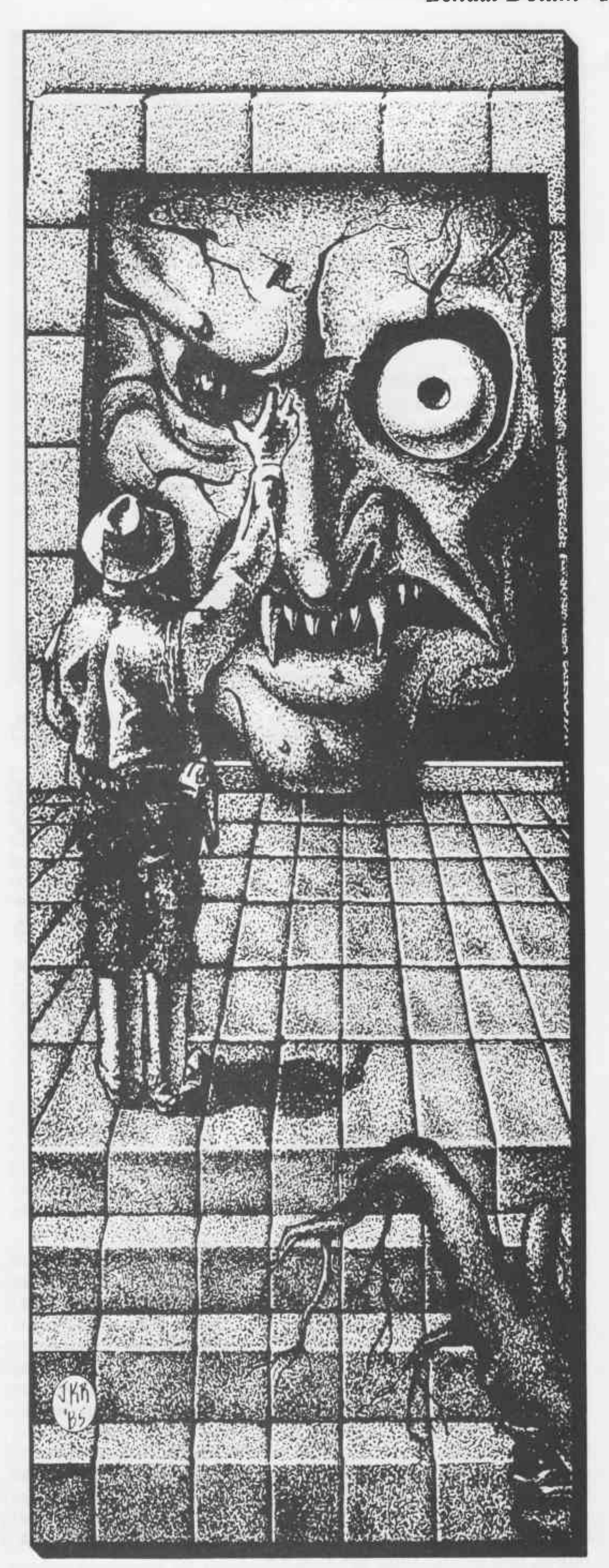
Après un certain moment, le tunnel débouche dans une salle carrée de dix mètres de côtés environ. Tout autour de la pièce, il y a une étagère de pierre, épaisse d'environ 50 cm et large de près de deux mètres. Au centre de cette salle il y a aussi un puits, entouré d'un muret semblable à l'étagère. Un coup d'œil dans le puits montrera qu'il comporte de nombreuses prises utilisables, mais il descend aussi loin que l'œil puisse voir. Il fait 1,5 m de diamètre. Des inscriptions dans une langue inconnue sont visibles sur tout le pourtour de la salle, y compris sur l'étagère.

Au début, la descente dans le puits sera relativement facile en raison des prises (les Investigateurs n'ont pas d'autre possibilité, à moins qu'ils ne veuillent faire face à la plante diabolique). Après un round de descente, chaque Investigateur doit réussir un jet de FOR × 5 avec 1D100 pour ne pas tomber. Au round suivant, c'est un jet de FOR × 4 qu'il faut réussir, puis un jet de FOR × 3 et ainsi de suite. Au sixième round, les prises disparaissent et les Investigateurs qui s'agripperont désespérément aux parois du puits devront tomber.

La chute semblera durer une éternité et la puissance de l'accélération, la puanteur de mort et l'horreur de la situation feront que les Investigateurs sombreront automatiquement dans l'inconscience.

Les Régions Inférieures du Temps et de l'Espace

A ce moment, les joueurs croiront sûrement que leurs personnages sont morts. Mais, en fait, ce puits les emmène vers les fameuses Cavernes de la Vie, une région inférieure, située entre des plans d'existence et d'où les mortels peuvent trouver un chemin qui les conduit aux Contrées du Rêve de la Terre. L'accès aux Cavernes de la Vie a été organisé pour les Investigateurs par Haon-Dor qui a une idée derrière la tête et qui veut leur faire accomplir une tâche particulière. Il a créé une porte spéciale pour relier sa citadelle lunaire avec la forteresse de Bendal-Dolum. Elle doit permettre à ses serviteurs d'entrer aisément et instantanément dans le monde matériel. Cependant, pour que le fonctionnement de cette perte soit déclenché, il faut que des créatures du monde matériel passent à travers elle.



LE VISAGE DANS LA PYRAMIDE.

Lorsqu'ils sortiront de leur inconscience, la première chose que les Investigateurs verront, c'est qu'ils gisent, nus, sur un sol de pierre froide dans l'obscurité la plus complète. Les seules blessures dont ils souffrent seront celles qu'ils avaient prises avant la chute dans le puits. L'air est humide et froid et rien ne permet de penser qu'il existe un plafond et des murs à leur portée.

Il est très important que le Gardien insiste sur le fait qu'ils sont nus et sans armes. Seuls des objets d'une importance sentimentale particulière seront restés sur les Investigateurs parce qu'ils sont devenus une part d'eux-mêmes (une alliance, par exemple). Le seul objet "extérieur" qui soit resté avec eux est le médaillon de Shub-Niggurath.

La traversée des abysses

En partant dans n'importe quelle direction, il leur faudra des heures de marche pour apercevoir un repère, mais finalement, ils verront devant eux une faible et vacillante lueur rouge. La lueur s'amplifiera au fur et à mesure où les Investigateurs s'en approcheront, jusqu'à ce qu'ils puissent voir qu'ils se trouvent au pied d'une immense muraille qui a l'air de s'élever vers l'infini. Cette scène ne sera éclairée que par une petite sphère rouge sertie dans la muraille à une hauteur de 15 mètres. Juste sous cette sphère, il y aura une arche de 5 mètres de haut dénuée de décorations.

Tout Investigateur qui voudra pénétrer dans cette arche prendra 1D3 points de dommage en se heurtant à un mur invisible (à moins, bien sûr, qu'il ait précisé qu'il progressait avec prudence).

La muraille n'est pas rugueuse. Elle est presque lisse et sa surface peut être grattée avec le médaillon de Shub-Niggurath, ce qui y laissera une rainure. Si les Investigateurs persistent à vouloir creuser dans la muraille, ils pénétreront de plus en plus profondément. Après plusieurs heures de travail, la muraille disparaîtra soudain dans un puissant "pop" et ils se retrouveront libres de leurs mouvements.

Pour détruire la muraille, il y a aussi un autre moyen. Il suffit de graver un Signe des Anciens sur elle. D'autres méthodes, à condition qu'elles paraissent raisonnables au Gardien, peuvent être utilisées.

Cette muraille est, en fait, une frontière naturelle qui sépare les Cavernes de la Vie du portail magique de Bendal-Dolum. Elle est destinée à empêcher les êtres physiques de pénétrer dans les Cavernes. Elle est normalement beaucoup plus solide, mais les sortilèges de Haon-Dor l'ont assaillie depuis le côté "onirique". La frontière qui sépare Haon-Dor des Investigateurs tombera lorsque ceux-ci auront détruit la muraille. Mais les desseins de Haon-Dor ne sont pas encore accomplis. Bien que Bendal-Dolum soit, dorénavant utilisable comme il le souhaitait, Haon-Dor doit encore activer la porte qui mène à la citadelle lunaire.

Les Cavernes de la Vie

Derrière l'arche se trouve une caverne grossièrement circulaire. Au centre de cette caverne, un pilier noir et luisant émerge d'un puits apparemment sans fond. Ce pilier est froid et désagréable au toucher et une lumière verdâtre et métallique sort du puits.

Face à l'entrée de cette caverne, un passage semble s'enfoncer plus loin dans la terre. Des phrases dans divers types de lettres sont gravées, d'une manière irrégulière, sur la paroi d'où part le passage. Une phrase, en latin, peut se lire *Speci Animæ*, ce qui peut approximativement être traduit par "Cavernes de la Vie". Les Investigateurs qui possèdent la compétence Lire le Latin sauront traduire cette phrase sans qu'il soit nécessaire de faire un jet de Compétence et tout Investigateur qui a un niveau d'études équivalent à une première année de faculté pourra traduire cette phrase en réussissant un jet de Connaissance. Les autres inscriptions sont indéchiffrables, à moins que quelqu'un sache lire l'arabe ou les anciens hiéroglyphes égyptiens — ce sont les deux seules langues connues reconnaissables sur la paroi (traduites, ces inscriptions diront, elles aussi, "Cavernes de la Vie").

La caverne d'accès : Le passage s'ouvre brusquement sur une grande caverne dans le fond de laquelle il y a une arche. On peut y accéder facilement en traversant la caverne au sol irrégulier et en pente. Elle débouche sur un autre passage qui mène vers le dédale, petit mais important.

La chambre luisante : Le passage s'ouvre sur une nouvelle caverne irrégulière dont les parois semblent faites de quartz. Cette chambre baigne dans une lueur verte qui semble venir de loin, derrière les parois de quartz. Des colonnes, des stalagtites et des stalagmites décorent cette chambre. Il est évident que quelqu'un a fait sauter des éclats de quartz à certains endroits, mais il n'en reste pas la moindre trace sur le sol. Ce quartz a une propriété intéressante; il est tellement lisse qu'il est impossible d'y marcher, ni même d'y ramper. La traversée de cette pièce est donc laissée à la créativité des Investigateurs, mais la méthode la plus simple consiste à prendre son élan dans le passage et à se laisser glisser sur le sol de la chambre.

Les Investigateurs qui réussiront un jet de Mythe de Cthulhu se souviendront de quelques vagues références au sujet d'une substance glissante, lumineuse et minérale qui est utilisée par des magiciens extraterrestres, une substance qui pourrait bien être celle dont est faite la chambre devant laquelle ils se trouvent. Cette substance est si dure qu'ils ne réussiront pas à en arracher le moindre morceau. Elle ne peut être détachée et utilisée qu'à l'aide de sortilèges spéciaux.

La chambre aux colonnes de cristal : Comme son nom l'indique, cette salle est remplie de colonnes faites d'une étrange matière ressemblant à du verre qui réfracte et distord toute lumière qui est dirigée sur elle en bizarres structures kaléidoscopiques. Les colonnes luisent sombrement et, pour les Investigateurs qui réussiront un jet égal ou inférieur à leur POU × 3, cette lueur se transformera en une vision d'une galère noire croisant sur un océan huileux dominé par une lune atrocement bizarre. Cette vision provoque le sentiment d'être confronté à une monstrueuse malignité, ce qui entraîne la perte de 0/1D3 SAN. Seuls ceux qui savent bien utiliser les propriétés de cette salle peuvent volontairement provoquer des visions fantastiques et l'apparition d'images prémonitoires. Les Investigateurs, n'ayant aucune expérience de la chose, ne peuvent que susciter des visions relatives à leur proche avenir.

Le sanctuaire : C'est une petite chapelle dédiée à Shub-Niggurath. Elle est aménagée de façon incomplète et comporte un autel, une statue et un dai de cérémonie. Tous les sortilèges lancés dans cette salle ne coûtent que 1/10ème des Points de Magie qu'ils coûtent habituellement, mais leur coût en points de POU reste inchangé. Il n'y a aucune source lumineuse dans cette salle et les Investigateurs doivent s'y déplacer dans le noir le plus complet.

La salle des prophéties : Des hiéroglyphes et des pictogrammes sont tracés tout le long des parois de cette salle. Au centre se dresse un unique pilier de quartz rose luminescent. Quiconque réussira un jet de Mythe de Cthulhu comprendra que les hiéroglyphes sont la reproduction de la formule d'un sortilège qu'il sera possible de prononcer. Celui qui se risquera à prononcer cette formule, en y consacrant 15 bonnes minutes parce qu'il y a beaucoup à lire, verra, dès qu'il aura terminé, la salle se dissoudre pour faire place à une vision : la Terre et une autre planète vaporeuse lui ressemblant tournent l'une à côté de l'autre; soudain, une étincelle jaillit de la planète vaporeuse et frappe la Terre. Autour du point d'impact une zone noire se forme et commence à s'étendre pour finir par recouvrir toute la surface de la Terre qui n'est alors plus qu'un globe noir et sinistre. C'est à ce moment que l'Investigateur se réveillera.

Pendant qu'il contemplera cette vision, ses compagnons le verront simplement regarder dans le vide, l'air stupéfié.

L'océan souterrain : Le tunnel qui vient de la salle de prophétie s'ouvre sur une caverne incroyablement vaste (peut-être est-ce même la surface d'une planète flottant dans un espace sans étoile ?) contenant d'innombrables piliers cyclopéens en obsidienne qui s'élèvent vers le ciel et qui, sans doute, soutiennent le plafond invisible de la caverne. Celle-ci est occupée en majorité par une mer bleue phosphorescente dont la plage s'étend de part et d'autre aussi loin que l'œil peut voir. Une jetée en obsidienne, d'une quinzaine

de mètres de large et longue d'environ 150 mètres s'avance dans la mer luisante. A l'écart de cette jetée, on peut apercevoir un ensemble de ruines, sans doute les restes d'un village portuaire. Toutes ces ruines sont ce qui reste de sortes de huttes en pierres hautes de 1,5 à 3 mètres dans lesquelles sont percées, à mi-hauteur, deux ouvertures circulaires d'environ 50 cm de diamètre. Il ne semble pas que des hommes vivent dans ces "huttes", ni même qu'aucun homme n'y ait jamais habité. Il n'y a rien d'autre d'intéressant à voir dans cette caverne, sauf quelques portes de pierre impossible à déplacer qui gisent dans le sable.

Pendant que les Investigateurs fouillent les ruines, une galère noire sort silencieusement de l'obscurité et se dirige vers la jetée (il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour la remarquer). Plusieurs hommes sautent de la galère et attachent des cordes à des protrusions sur la jetée. Ils ne semblent pas voir les Investigateurs nus (qui sont supposés se cacher). Ces hommes ont tous une bouche extrêmement large, des pieds particulièrement petits et portent un turban qui leur fait deux curieuses bosses au-dessus de leur front. Leurs vêtements semblent faits principalement de soie et de velours, ce qui rappelle le style des vêtements portés dans la Perse médiévale.

En réalité, évidemment, ces créatures sont des hideux habitants de Leng habillés de façon à cacher leurs sabots fendus et leurs cornes de diables. Ils ont reçu l'ordre de Haon-Dor de lui amener les Investigateurs.

Après avoir amarré leur bateau, les hommes de Leng établissent un petit camp près de la base de la jetée. Après avoir allumé un feu en utilisant plusieurs rondins couverts de moisissure blanche, les marins s'installent en cercle autour du feu et se mettent à manger et à boire. C'est à ce moment que les Investigateurs devraient réaliser qu'ils n'ont rien mangé depuis longtemps.

S'ils approchent les marins de façon amicale, ceux-ci réagiront de la même manière et les inviteront (dans un anglais à l'accent étrange) à partager leur repas. Les marins ne sembleront pas trouver bizarre que leurs invités soient nus. Tout Investigateur qui boira plus d'une gorgée du vin des marins (qui se trouve dans une merveilleuse bouteille taillée dans un rubis de très grosse taille), se sentira immensément bien pendant une dizaine de minutes avant de se sentir fatigué et de sombrer dans la stupeur puis l'inconscience. Si tous les Investigateurs sont ainsi piégés, ils se réveilleront prisonniers sur la galère qui filera sur la mer.

Si la vision de la chambre aux colonnes de cristal les a alertés et qu'ils ne boivent pas tous du vin qui leur est généreusement offert, ou s'ils prennent des précautions et attaquent immédiatement les marins, ceux-ci sortiront de longs couteaux apparemment en métal, et essaieront de les capturer pour les amener sur la galère. Ils poursuivront les Investigateurs jusque dans les cavernes de la vie si c'est nécessaire, et même au-delà de la caverne noire. Les hommes de Leng s'éclairent avec des torches semblant faites d'une sorte de moisissure. Ils essaieront de ne pas tuer leurs victimes, mais prendront un grand plaisir à les blesser. Si les Investigateurs résistent vaillamment, ils n'hésiteront pas à en tuer un ou deux, parce qu'à leurs yeux, les hommes ne valent vraiment pas cher.

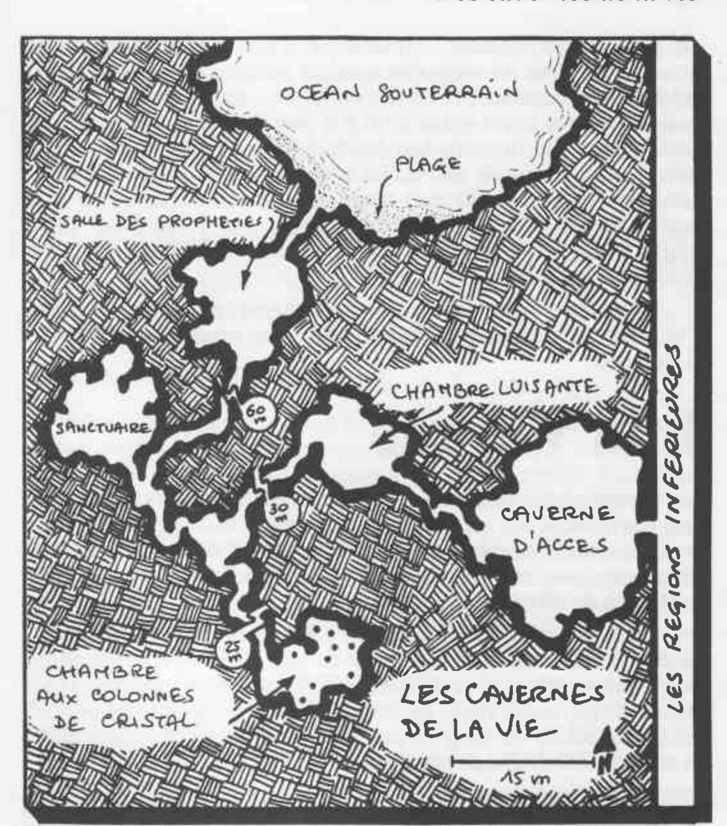
Les hommes de Leng

L'équipage de la galère est formé de six hommes de Leng. Si les Investigateurs réussissent à en tuer trois ou plus, les survivants laisseront tomber leurs couteaux à terre et se rendront. Le Gardien doit s'assurer qu'au moins un des marins survive. Si les Investigateurs enlèvent le turban ou d'autres vêtements d'un marin, ils se rendront compte de sa nature non-humaine et perdront 0/1D6 points de SAN.

Les hommes de Leng

	1	2	3	4	5	6
DEX	11	10	10	10	9	8
PdV	10	11	15	14	14	7

ARMES : Couteau 45 %, 1D4 + 2 de dommages.
SAN : 0/1D6 si leur véritable nature est révélée.



Si les Investigateurs sont capturés

Comme les Investigateurs ne sont pas armés, leur capture est l'issue la plus probable de tout combat qui les opposerait aux marins. S'ils sont capturés, ils seront transportés sur la galère qui lèvera immédiatement l'ancre. Ils seront déposés sur le pont supérieur et les marins leur expliqueront avec un sourire narquois que la vue des rameurs pourrait s'avérer déplaisante à leurs yeux.

Si les Investigateurs étaient victorieux

Les marins survivants leur proposeront de les emmener dans leur bateau où ils voudront et de faire tout ce qu'ils voudront à condition qu'aucun mal ne leur soit fait. Ils n'ont jamais entendu parler du moindre pays terrestre et prétendront ne rien savoir des Cavernes de la Vie, ni de la gigantesque caverne dans laquelle ils se trouvent actuellement, disant qu'ils n'ont accosté que pour préparer un repas tranquille sur la plage. Ils diront aussi qu'ils ont essayé de capturer les Investigateurs pour en faire leurs esclaves : "pas de rameurs, bien sûr. Nous n'en avons pas besoin." Ils ne donneront aucune information sur le monde à l'extérieur des cavernes et répondront de manière confuse si les Investigateurs les questionnent avec rigueur.

Si les Investigateurs ne décident pas de s'en aller avec le bateau, ils devront rester sur la plage avec les marins. Quelques heures plus tard, un rugissement se fera entendre du fond des Cavernes de la Vie et il sera possible d'entendre le martèlement très lourd de grands pas que fait quelque chose qui s'approche. Les marins survivants paniqueront et s'enfuiront, même si les Investigateurs menacent de les tuer (s'ils sont ligotés et baillonnés. ils essaieront de hurler et ils rouleront des yeux éperdus de terreur). On peut présumer que les Investigateurs décideront alors de s'éloigner de cette plage en bateau avant que la chose qui arrive soit visible. S'ils ne le font pas, Shub-Niggurath en personne apparaîtra, détruisant la SAN de tous ceux qui le verront et tuant tous ceux qui auront été assez stupides pour ne pas se ruer sur le bateau et lever l'ancre.

Si les Investigateurs décident de partir avec le bateau, les marins survivants les préviendront de ne pas descendre dans les ponts inférieurs : "Les rameurs risquent de ne pas être agréables à

vos yeux''. S'ils décident, stupidement, d'ouvrir la grande écoutille noire, une horde de monstres lunaires jaillira d'en dessous et les submergera rapidement. La vision de ces monstres coûtera 0/8 points de SAN (c'est parce qu'il y a tant de ces monstres que les personnages qui rateront leur jet de SAN perdront automatiquement le maximum de SAN). Ils sont bien plus d'une centaine à attaquer et les Investigateurs n'ont absolument aucune chance de gagner contre eux. Au cours du combat, tout personnage qui se battra prendra 1D6 points de dommage par coups de poings et par étouffement à chaque round jusqu'à ce qu'il cesse de résister.

Si les Investigateurs sont assez intelligents pour éviter d'ouvrir l'écoutille, passez à la section intitulée ''Bon voyage'' qui se trouve ci-dessous.

Bon Voyage

Les Investigateurs ont, avant tout, besoin de vêtements. Les marins leur fournissent des robes en toile blanche grossière. A moins que les personnages ne soient à la fois victorieux et suffisamment intrépides pour oser endosser les exotiques tenues des marins, c'est le seul genre de vêtement qui soit disponible.

Une fois que les Investigateurs seront à bord de la galère, que ce soit en tant que prisonniers ou en tant que nouveaux maîtres, celle-ci appareillera et se dirigera vers le fond de la caverne. Toute recherche qui serait faite, en bateau, le long de la côte, ne permettra que de découvrir dans les parois des ouvertures peu engageantes et encombrées de dangereux amas de rochers.

Finalement, de la lumière sera visible devant, au moment où la caverne commencera à se rétrécir pour devenir un tunnel menant vers une mer à l'air libre. Au moment où la galère atteindra la sortie de ce tunnel, elle prendra de la vitesse et semblera entraînée vers l'extérieur par une mystérieuse force. Les marins grommèleront nerveusement parce qu'ils n'auront pas rencontré ce phénomène à l'aller.

Andrew Trellaine

Au moment où la galère appareillera, si les Investigateurs sont prisonniers, ils seront emmenés vers l'arrière, jetés dans une petite cabine sombre et enchaînés au sol. Pendant qu'ils seront en train de se faire enchaîner, ils pourront remarquer une frêle et sale silhouette humaine recroquevillée dans un coin. Si les Investigateurs sont les maîtres à bord, ils trouveront cet homme dans la même cabine. Il semblera endormi. Après un petit moment, il s'éveillera et il sera possible de voir que c'est bien un homme normal, bien qu'il ait l'air quelque peu malade. Il accueillera amicalement les nouveaux venus en parlant un anglais très cultivé et se présentera comme s'appelant Andrew Trellaine.

Mr Trellaine a presque quarante ans et il est drappé dans une robe déchirée, faite d'un tisse huileux et tissée de motifs triangulaires. Si on lui demande comment il est arrivé là, il sourira amèrement et dira qu'il a été assez idiot pour s'embarquer au port de Dylath-Leen, pensant qu'il atteindrait ainsi sans problème la ville de Celphais dans la vallée de Ooth-Nargai. Il ne fait aucun doute que les Investigateurs seront quelque peu intrigués par ces noms exotiques.

Si on lui pose des questions plus précises, il semblera dérouté et regardera les Investigateurs d'un air plus attentif. Si ceux-ci lui demandent où ils sont, il leur répondra qu'ils sont sur la Mer du Sud. En faisant un geste à travers les barreaux d'un hublot, il dira que Thalarion est sans aucun doute dans la direction qu'il indique. En voyant les Investigateurs toujours aussi perplexes, il leur demandera d'où ils viennent. Lorsqu'ils auront fini de le lui expliquer, il grommèlera d'un air fasciné. Il admettra alors que, lui aussi, il vient du monde réel, mais il rappellera que, normalement, on ne peut entrer dans les Contrées du Rêve que par un voyage spirituel. Il expliquera que son corps physique est actuellement endormi à Londres. Le passage d'êtres physiques dans le monde des rêves est, pour le moins, inhabituel. A ce moment sa voix s'éteindra et il se perdra dans ses pensées pendant quelques minutes. Il expliquera alors qu'il a entendu dire que le sorcier Haon-Dor a mis au point de sombres desseins qui risquent certainement de s'avérer désastreux pour le monde. Il a été très intrigué par cette découverte, mais il pense que la présence actuelle des Investigateurs ici a quelque chose à voir avec Haon-Dor.

Dès que les Investigateurs commenceront à interroger Trellaine au sujet de Haon-Dor, des marins entreront dans la cabine et s'empareront de lui. Ils le jetteront contre la paroi, maintenant les Investigateurs à distance avec leurs couteaux, et ils détacheront ses chaînes. Pendant qu'ils le traîneront hors de la cabine, celui-ci aura encore le temps de leur souffler un dernier avertissement : ''Méfiez-vous de ce qui peut tous nous damner.'' Il sera alors tiré dehors et tué pour être donné en pâture aux rameurs.

Si les Investigateurs sont maîtres de la galère, Trellaine leur racontera la même chose. Mais dès qu'ils lui poseront des questions sur Haon-Dor, l'un des marins poussera un cri, tirera de son vêtement un petit couteau, sautera sur Trellaine et lui enfoncera ce couteau dans la tête, le tuant instantanément. Les Investigateurs ne pourront rien faire pour empêcher cet assassinat, mais rien non plus ne les empêchera de tuer le marin immédiatement après son forfait. S'ils ne le font pas, il sautera par-dessus bord et coulera comme une pierre. Les autres marins prétendront ne pas comprendre pourquoi leur camarade est ainsi devenu fou.

Bien entendu, c'est Haon-Dor qui a prévenu les marins qu'aucune personne du monde réel ne devrait, en aucune circonstance, entendre parler de lui.

Les piliers de basalte de l'ouest

La galère suivra sa propre course, emportée par des vents démoniaques et des courants irrésistibles. Rien ne pourra l'écarter de sa route, quelques soient les efforts que les Investigateurs puissent faire avec la barre (s'ils sont en mesure de le faire).

Tout au long du voyage, la terre ne sera jamais visible. La galère voguera vers l'ouest et gardera ce cap pendant de nombreuses et mornes journées. Les marins lanceront des filets à la mer pour attraper des poissons comestibles qui permettront de se nourrir. De grands tonneaux capteront suffisamment d'eau de pluie pour assurer l'approvisionnement en eau potable. De temps en temps, les marins jetteront de la nourriture aux mystérieux rameurs des ponts inférieurs. De toute façon, même si les Investigateurs interdisent aux marins de les nourrir, ils continueront de ramer avec la même régularité et la même énergie.

Finalement, deux points noirs seront visibles à l'ouest. Au fur et à mesure où la galère s'approchera de ces points, il sera possible de se rendre compte que ce sont deux colossales colonnes de pierre qui sortent de la mer pour se perdre dans les nuages vers des altitudes insoupçonnables.

Plus la galère s'approchera des colonnes, plus elle semblera prendre de la vitesse, comme si une force invisible l'attirait vers elles. Un grondement sourd commencera à se faire entendre. Il se transformera en un rugissement formidable et une brume blanche remplira l'espace entre les colonnes. A ce moment, les marins (s'il en reste), prépareront la galère à affronter un gros temps et se retireront dans les ponts inférieurs. Lorsque le bateau atteindra les colonnes, la brume envahira le pont supérieur et réduira la visibilité à zéro. Le rugissement sera assourdissant et, soudainement, un formidable courant s'emparera de la galère et la propulsera à grande vitesse entre les colonnes. Tout aussi soudainement, le monde disparaîtra et le bateau plongera dans une monstrueuse cataracte. C'est à cet endroit que les eaux du monde des rêves se perdent dans les espaces interplanétaires. Tandis que le monde disparaîtra et que la galère tombera comme une comète dans le vide intersidéral, les Investigateurs perdront tous 1/1D4 points de SAN.

Après sa chute vertigineuse, la galère retrouvera lentement son cap et se dirigera vers un croissant de lune visible dans le lointain. Pendant qu'elle progressera dans l'Ether, une monstrueuse larve deviendra visible au loin et serpentera aveuglément vers elle. Cette larve est aussi grosse qu'un camion et est armée d'épines et de griffes flexibles. Ceux qui la verront perdont, chacun 1/1D10 points de SAN. Juste au moment où elle sera sur le point d'atteindre la galère, un éclair lumineux éclatera devant elle et elle s'enfuira en se tortillant comme si elle éprouvait une grande douleur. A partir de

ce moment, plus rien ne viendra attaquer la galère, mais, de temps en temps, il sera possible d'apercevoir de sombres silhouettes menaçantes aux limites de la vision, silhouettes qui disparaîtront rapidement sous les effets d'autres éclairs qui les chasseront irrémédiablement.

Ces monstres sont les stupides larves des Dieux Extérieurs, Haon-Dor protège la vie et la santé mentale des voyageurs en envoyant des éclairs magiques pour tenir ces larves à distance.

Finalement, la galère contournera la lune pour se diriger vers sa face cachée. Pendant qu'elle s'approchera de la surface, les Investigateurs pourront apercevoir des forêts de champignons blancs et des ruines. Une mer huileuse, faite d'un liquide opaque, deviendra visible et fera un bruit de succion lorsque la galère se posera dessus. Celle-ci voguera sur cette horrible mer pendant des heures et viendra s'amarrer, à côté de plusieurs autres vaisseaux noirs, à un quai vertigineux et noir dans un port semblant sorti tout droit d'un cauchemar.

Le pays des monstres lunaires

La cité lunaire est un horrible conglomérat de tours grises tordues, de temples bizarres et de forêts d'obscènes champignons. Des myriades de créatures s'agglutinent dans les allées qui serpentent : des monstres lunaires, des animaux domestiques à l'aspect fantastique et indicible et des hordes d'hommes de Leng qui rôdent çà et là (ils n'ont pas une allure tellement humaine à y bien regarder). Tous les Investigateurs perdront 1/1D20 points de SAN lorsqu'ils verront cette cité effrayante pour la première fois.

Pendant que les Investigateurs contempleront le spectacle avec horreur, des monstres lunaires envahiront le bateau et les feront prisonniers (s'ils ne le sont pas déjà). Ils seront alors emportés dans l'un des plus grands édifices (dénué de fenêtres, comme le sont tous les édifices de cette cité lunaire) et placés dans des cellules globulaires individuelles, dans l'obscurité la plus complète.

Après de nombreuses heures sans la moindre nourriture, ils seront repris par des monstres lunaires et emmenés à travers une plaine, jusqu'aux lèvres d'un immense cratère. Les monstres se déplaceront en procession, soufflant à en donner la nausée dans des flûtes fines et se tortillant sur la terre glissante. Aucun homme de Leng ne participera à cette procession. Il n'y aura que des monstres lunaires et deux de leurs hideuses bêtes de bât. Il sera impossible aux Investigateurs de s'échapper. Si l'un d'entre eux se refuse à marcher, il sera attaché sur une des bêtes de bât. Ces animaux font environ douze mètres de long et ressemblent à un mélange lépreux d'un mille-pattes et d'une paramécie.

Les lèvres du cratère sont, de toute évidence, trop escarpées pour qu'on puisse les escalader. Elles atteignent une altitude d'environ 1.500 mètres. Mais la procession trouvera, sans hésiter, une petite caverne dont le prolongement conduit à travers les bords du cratère et progressera pendant un bon moment dans l'obscurité de celle-ci. Les monstres lunaires peuvent parfaitement se diriger dans le noir. Les prisonniers pourront trébucher de temps en temps, mais les monstres lunaires les attraperont et les remettront fermement debout sur leurs pieds avec leurs puissantes pattes. Finalement, la procession émergera à nouveau dans la lumière, mais à l'intérieur du cratère. Avant que les Investigateurs n'aient eu le temps d'accoutumer leurs yeux à la lumière et de regarder autour d'eux, les monstres lunaires et leurs bêtes de bât se retireront dans la caverne et la feront s'effondrer derrière eux, refermant ainsi la sortie avec de gigantesques rochers.

Tandis que les Investigateurs essaieront de reprendre leurs esprits, ils se rendront compte qu'ils se tiennent sur une gigantesque plaine circulaire entourée de crevasses vertigineuses et impossibles à escalader. Mais ils seront certainement bien trop intrigués par ce qui se dresse devant eux, sur la plaine circulaire : une réplique en marbre veiné de vert de l'antique Bendal-Dolum.

Alternatives

Il n'est pas impossible que les Investigateurs aient réussi à atteindre cet endroit après s'être échappé de la galère, ou après s'être aventuré au hasard dans les terres du monde des rêves, ou encore même après avoir réussi à échapper aux griffes des monstres lunaires dans la cité lunaire. Quoiqu'il en soit, le Gardien doit absolument s'arranger pour conduire les personnages vers ce cratère où la seconde Bendal-Dolum se trouve. Les plans de Haon-Dor exigent qu'ils arrivent à cet endroit, et il ne ménagera pas ses efforts pour les y conduire. Il ira même jusqu'à envoyer ses serviteurs et ses sbires dans toutes les directions de l'univers entier pour qu'ils lui ramènent les Investigateurs.

D'un autre côté, si ceux-ci réussissent, même temporairement, à échapper à une situation aussi désespérée, ils ne devraient pas se retrouver sans quelques récompenses. Les livres magiques et les biens matériels qu'il leur devrait être possible de trouver dans la cité lunaire ou ailleurs sont laissés à la discrétion du Gardien.

Son Eminence Haon-Dor

Quelle que soit la manière dont ils arrivent à cet endroit, les Investigateurs se retrouveront face à une exacte réplique, en marbre vert, de Bendal-Dolum. L'édifice paraîtra être en parfait état, mais aucun signe d'occupation ne sera évident. Comme ils n'auront pas d'autre endroit où aller, ils devront finalement se résoudre à entrer dans ce temple et à l'explorer. En se promenant à l'intérieur de ce complexe, ils se rendront compte que tout est exactement semblable au Bendal-Dolum terrestre, à l'exception du fait qu'il n'y a aucun cadavre qui encombre les pièces. La statue de chien décapitée est, ici aussi, sans tête, mais il ne sera pas possible de voir où celle-ci a bien pu passer. En outre, ce Bendal-Dolum émerge de la poussière alors que sa réplique terrestre émerge d'un bassin d'eau stagnante sans fond. Les portes de la pyramide seront fermées et les visages de pierre grimaceront en direction des Investigateurs.

Dès que les Investigateurs se dirigeront vers la pyramide, une grande créature se dressera entre eux et la porte. Elle mesure plus de 2,50 mètres, mais elle paraît plus maigre qu'un homme normal.

Il ne sera pas possible de voir clairement comment elle est faite parce qu'elle est enveloppée dans une robe brune sombre dont le capuchon recouvre complètement le visage et les longues manches les mains.

La créature fera une légère courbette aux Investigateurs et leur parlera d'une voix sifflante qui se réverbérera. Elle parlera à chacun des Investigateurs en utilisant son nom et en faisant de large mouvement de manches.

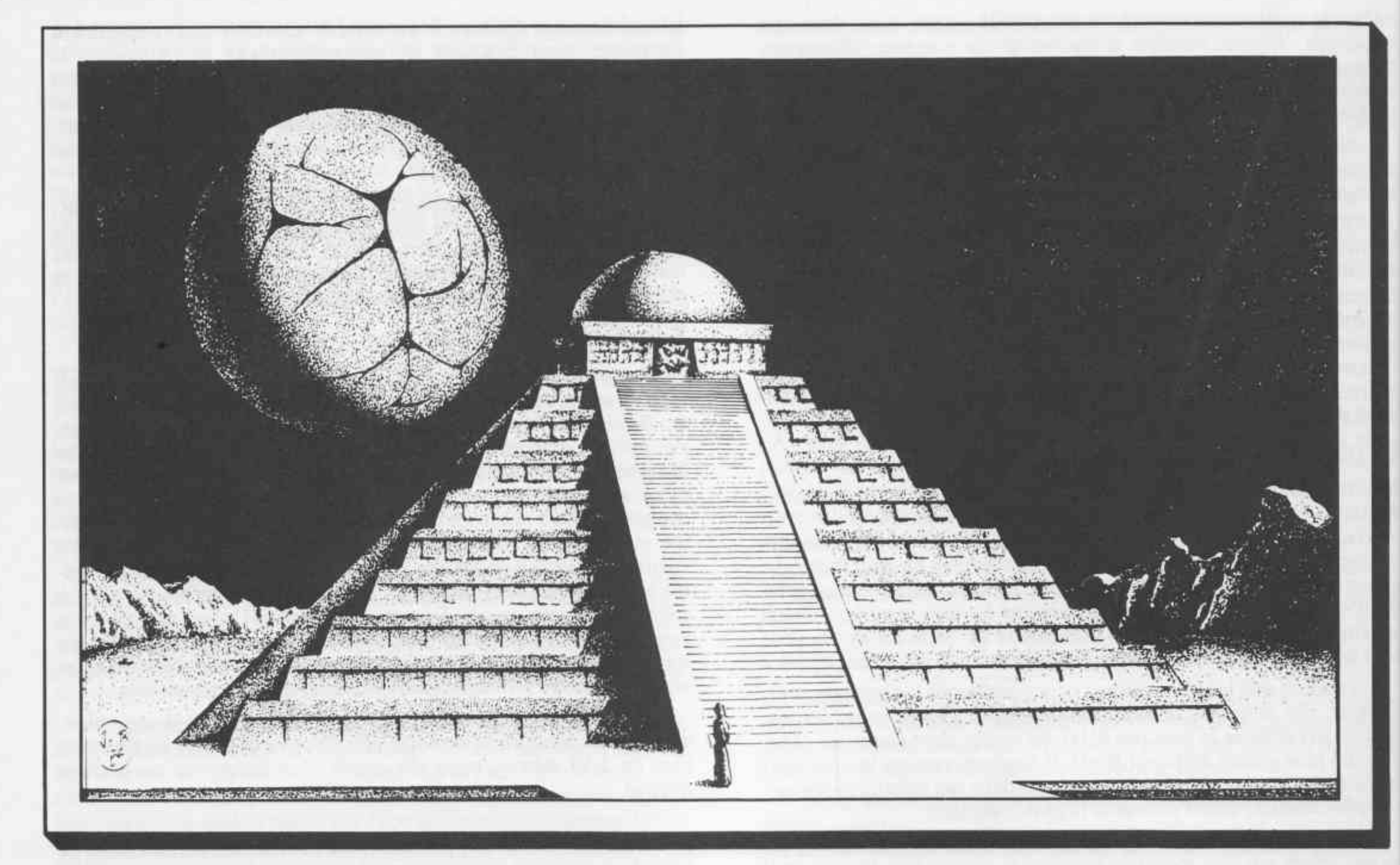
"Mesdames et Messieurs, bienvenue sur la lune. J'espère que votre voyage a été intéressant et satisfaisant. Je vous ai observé depuis votre arrivée en Amérique Centrale et vous n'êtes pas ici par accident. J'ai besoin de votre assistance.

"Je suis Haon-Dor, un philosophe d'une espèce hélas aujourd'hui disparue. Il y a plusieurs milliers d'années, mon corps terrestre fût détruit et je suis venu dans l'univers du rêve. Mais, maintenant, j'ai décidé d'étendre à nouveau mon pouvoir sur les pays de la Terre. Malheureusement, lorsque son corps terrestre a été détruit, aucun être ne peut quitter les pays du rêve. C'est pourquoi j'ai conçu le plan d'envoyer agir ma magie sur la Terre, violant les lois qui séparent les Contrées du Rêve et du cauchemar de celui de la réalité terrestre".

"Je me suis engagé dans le grand dessein de relier à jamais mes résidences dans chaque monde et je suis sur le point d'aboutir. Mes rituels étaient capables d'accomplir l'ensemble du processus à l'exception de deux détails. Il m'était tout d'abord nécessaire que des mortels de la Terre entrent physiquement dans Bendal-Dolum. C'est ce que vous venez de faire et soyez assurés de ma plus profonde gratitude. Il faut maintenant que des êtres mortels et physiques de la Terre retournent dans le Temple que j'ai là-bas. Celà complètera le cycle et mes envoyés pourront à nouveau célébrer ma puissance sur le monde éveillé".

"Aussi, voyez-vous, mes intentions sont les mêmes que les vôtres. Vous voulez retourner dans le monde de l'éveil et je souhaite vous y envoyer. Alors, allez-y!"

Que les Investigateurs paniquent, essayent de s'enfuir, d'attaquer ou de communiquer avec Haon-Dor, celui-ci disparaîtra, mais sa voix pourra être entendue à nouveau, dans un formidable sifflement audible des kilomètres à la ronde.



"Vous n'avez pas le choix. Restez sur cette lune de rêve et bravez la terreur que vous inspirent les monstres lunaires ou prenez-en congé et retournez dans les pays que vous connaissez. Ne tergiverssez pas trop longtemps !"

Après celà, une monstrueuse horreur chasseresse apparaîtra et survolera, menaçante, les Investigateurs. Sa présence est destinée à assurer que ceux-ci ne prendront pas trop de temps à se décider et à leur donner une bonne raison supplémentaire pour franchir la porte. Un indice évident sur ce qu'ils doivent faire leur est donné, puisqu'un tas d'environ une douzaine de médaillons de Shub-Niggurath apparaîtra à, l'endroit où se tenait Haon-Dor avant de disparaître.

L'horreur chasseresse descendra un peu plus, fouettant de sa queue comme si elle se demandait ce qu'il faut faire...

L'horreur chasseresse

FOR 28	CON 14	TAI 35	DEX 20	INT 15
POU 21	PdV 25	Déplacement : 7/11 en volant		

ARMES : Morsure 65 %, 1D6 + 3D6 points de dommage, Queue 90 %, Etreinte.

Perte de SAN : 0/1D10

Le retour

Si les Investigateurs décident de repartir en passant à travers la porte, ils doivent utiliser un médaillon pour le faire. Mais cette utilisation aura un effet nettement différent de celui qu'elle avait à l'aller. Dès que le médaillon sera serti avec l'intention d'ouvrir la porte, des rayons de lumière rubis sortiront des yeux de la tête gravée et entoureront le médaillon et l'Investigateur qui le tient d'une lueur rouge. Celui-ci sera paralysé et la tête gravée tremblera énergiquement. La voix sifflante se fera à nouveau entendre.

"Je vous remercie ! S'il vous plaît, gardez le médaillon en gage de mon estime."

Presque sans la moindre transition, les Investigateurs se retrouveront alors dans le Bendal-Dolum réel, dans la jungle du monde normal. La porte du complexe sera ouverte (aucun signe visible de l'horrible plante) et le malheureux qui a utilisé le médaillon sera couché à terre avec celui-ci dans la main. Toutes ses caractéristiques seront réduites à 3, mais elles augmenteront d'un point par jour jusqu'à atteindre le niveau qu'elles avaient auparavant.

Soudainement, l'ensemble du complexe sera pris de secousses et des tentacules massifs jailliront de la plus grande pyramide. De petits appendices frétillants sortiront d'un peu partout tandis que le bassin fétide se videra d'un seul coup, laissant derrière lui une fosse sans fond. Alors que des myriades de tentacules sortiront de la pyramide, la porte du complexe brillera d'une lueur violente. De sourds grondements pourront être entendus au moment où la porte illuminée émettra un jet éblouissant de lumière. Simultanément, une bourrasque de vent assaillira les Investigateurs et les contraindra à se mettre à genoux. Lorsque le vent et la lumière se seront amoindris, ils pourront voir que l'entrée de la pyramide est devenue un portail rond d'une sombre nébulosité et il leur sera évident que c'est là le portail que Haon-Dor a réussi à ouvrir entre ses temples. Ce portail est entouré d'une masse d'innombrables tentacules de Pierre qui s'élèvent de la pyramide elle-même.

Pendant que les personnages observeront ce phénomène, des boules de lumière spectrale commenceront à jaillir du portail et iront se perdre dans le ciel qui surplombe la jungle. Cinq à dix minutes plus tard, les boules cesseront de jaillir et tout redeviendra calme. Il devrait alors être évident que ces sphères transportaient les "envoyés" promis par Haon-Dor au monde éveillé. Qui sait ce qu'ils vont y faire ?

Comment battre Haon-Dor

Il y a plusieurs façons d'empêcher le sorcier inhumain de nuire. La plus évidente et la plus radicale consiste, pour les Investigateurs, à refuser d'ouvrir la porte. Dans ce cas, Haon-Dor lancera sur eux son horreur chasseresse dans l'espoir de les faire changer d'avis. Mais s'ils réussissent à fuir, ou même à détruire l'horreur chasseresse, il leur restera à affronter les horribles habitants de la lune. S'ils réussissent à s'échapper de la lune (à l'aide d'un portail ou

d'une créature qu'ils auraient pu convoquer), ils pourront se retrouver sur la terre des Contrées du Rêve, mais il leur faudra encore retrouver le chemin du monde matériel et, une fois là, réussir à échapper aux poursuites de Haon-Dor. Cela peut constituer matière à une aventure. Si cela arrive, il sera possible de trouver des informations complémentaires dans la boîte "Les Contrées du Rêve".

Il y a une autre façon de contrecarrer les plans de Haon-Dor. Si un Signe des anciens est gravé sur la pierre de la porte de Bendal-Dolum, cette porte deviendra inutilisable tant que Haon-Dor n'aura pas réussi à pousser quelqu'un à effacer ce Signe, ce qui peut lui prendre des années. Si les Investigateurs s'y prennent comme cela, un hurlement de frustration pourra être entendu et, graduellement, un silence mortel tombera sur les ruines. Bien entendu, les envoyés de Haon-Dor qui auront eu le temps de passer sont irrécupérables, mais cela ne sera pas très grave en comparaison de ce qui aurait pu se passer. Chaque Investigateur recevra alors 1D20 points de SAN pour avoir réussi à bloquer la porte.

Les conséquences d'un échec

Il est fort probable que les Investigateurs seront incapables de contrecarrer les plans de Haon-Dor directement et que le portail sera ouvert. S'ils peuvent retrouver leur chemin à travers la jungle et s'en sortir, ils auront un nouveau but : refermer le portail.

La présence d'un portail surnaturel, comme celui de Haon-Dor, en Amérique Centrale peut permettre la mise au point d'intéressants scénarios. Mais les événements devront tout de même respecter certaines proportions. Le portail de Haon-Dor n'est qu'un portail. Il est situé dans une zone retirée. Il ne devrait pas déclencher des désastres à l'échelle mondiale, mais il peut tout de même avoir un certain impact. Le Gardien devrait garder ceci à l'esprit lorsqu'il concevra des scénarios.

Les envoyés de Haon-Dor ont pour principal pouvoir de rendre réels les cauchemars des hommes. Aussi, tant que le portail est ouvert, il faut s'attendre à voir une vague d'horribles suicides et de meurtres frapper le Honduras Britannique et le Guatémala. Si le portail reste ouvert pendant plusieurs années, cette vague commencera à toucher le Honduras, le Mexique et même des pays plus lointains.

Peu importe ce qui se passera, il est probable que les Investigateurs sortiront de l'aventure en possession d'un ou plusieurs médaillons en or de Shub-Niggurath. Chaque médaillon pèse six onces et vaut environ 130 $. Ces médaillons sont aussi magiques. Ils sont capables d'attaquer n'importe quelle barrière et peuvent même permettre de pénétrer à travers des barrières magiques, si le Gardien l'autorise ou pense que ça peut servir son imagination. La possession d'un tel médaillon ajoute 10 % aux chances normales de lancer des sortilèges qui permettent de les chasser. Il ajoute aussi 10 % de chances aux chances normales de son possesseur de surmonter les Points de Magie de Shub-Niggurath et de ses serviteurs lors de l'utilisation de la magie. Le fait de posséder plusieurs médaillons n'augmente pas ces gains.

Le Temple de la Lune

par Michael Szymanski et Scott Aniolowski

Date : 23 septembre 192.-. C'est une journée d'automne normale dans une grande ville. Les gens se bousculent en sortant de leurs lieux de travail et l'air est empli de la poussière et du bruit de la vie d'une métropole. Un Investigateur vient juste de finir une journée d'occupations ordinaires et il fait un saut au bureau de poste pour retirer un mystérieux colis. C'est une boîte en bois qui mesure grosso-modo 15 cm par 50 pour une épaisseur de 10 cm environ. Elle pèse un peu plus de 3 kg. L'adresse de l'expéditeur n'est pas mentionnée et l'adresse du destinataire est dactylographiée. Le cachet de la poste indique que ce colis a été posté il y a un mois à Lima, au Pérou.

A l'intérieur du colis se trouve un objet antique en or (c'est une portion des Tablettes de la Lune) enveloppé dans plusieurs couches de papier journal qui le protègent. Un jet réussi d'Archéologie permettra d'identifier l'origine Incas de cet objet. Un jet réussi de Géologie pourra permettre d'affirmer qu'il est en or massif.

Une enveloppe se trouve dans le fond de la boîte. Elle porte quelques mots hâtivement griffonnés :

Cher *(nom de l'Investigateur)*

Je suis désolé de t'encombrer de cet objet, mais tu es mon dernier espoir. S'il te plaît, mets-le en lieu sûr avec tes autres valeurs. Il est sans prix, mais trop dangereux pour que je le garde avec moi.

Viens me voir devant la bibliothèque publique de New York, à 14 heures, le 24 septembre. Je te reprendrai cet objet et je t'expliquerai en détail ce qui se passe. A bientôt. Je compte sur toi.

Ton ami

C.D.

Charles Danvers

Charles Danvers est un vieil ami de fac de l'Investigateur. Il est resté en contact avec celui-ci au cours des dernières années, passant des coups de fil, envoyant des lettres et lui rendant des visites espacées de quelques mois. Ce n'est pas un ami intime, mais c'est un ami quand même. C'est un journaliste qui travaille en free-lance et qui s'est spécialisé dans le crime organisé. Il n'a jamais oublié d'envoyer une coupure de presse chaque fois qu'un des ses articles paraîssait. Aucun de ses articles n'a jamais eu le moindre rapport avec un aspect quelconque du surnaturel.

Les tablettes de la Lune

Ces trois objets vaguement triangulaires et ajourés sont en or massif et forment un cercle complet lorsqu'ils sont placés les uns contre les autres. Les interstices ajourés sont remplis par du quartz transparent qui fait loupe. Chaque partie de ces tablettes décrit une phase de la lune : nouvelle lune, demie lune et croissant. La pleine lune se fait remarquer par son absence. Le cercle complet mesure environ 35 cm de diamètre, chaque section faisant environ 15 cm de large sur 22 cm de long. Chaque tablette pèse environ 3,5 kg.

Au début du scénario, les Investigateurs entrent en possession de la portion qui décrit la nouvelle lune. C'est le contrebandier Canadien-Français Simon LeCloche qui possède la tablette représentant la demie-lune et son amie des beaux jours, Canditta Domingues détient la tablette qui décrit le croissant de lune.

D'un autre côté, si les Investigateurs sont ceux qui viennent juste de rentrer de Bendal-Dolum, Charles Danvers peut être une personne qu'ils ont rencontré sur le bateau qui les emmenait vers le Honduras Britannique et qui était ressortissant péruvien en route vers un port du Pérou. Il est, lui aussi, une sorte d'Investigateur,

bien qu'il se soit spécialisé en matière de crime organisé plutôt qu'en matière de phénomènes occultes, c'est pourquoi il a pu rencontrer et attirer l'attention d'au moins un Investigateur. Il avait promis qu'il enverrait tous ses articles sur les vols et la contrebande d'objets anciens du Pérou et il l'a bel et bien fait, comme s'en apercevront les Investigateurs lorsqu'ils seront de retour chez eux. Lorsqu'il était sur le bateau (le Augusto Leguia), il s'est montré très sceptique sur tout ce qui touche le surnaturel.

Renseignements pour le Gardien

Le mystérieux objet du colis est une des Tablettes de la Lune. Charles Danvers l'a acquise à Lima où il était en train de faire une enquête sur un voleur et contrebandier d'œuvres d'art de renommée internationale : Simon LeCloche. C'est un homme du marché noir qui a passé la tablette à Danvers lorsqu'il s'est aperçu qu'il était suivi par des personnes inconnues. Cet individu a été abattu peu de temps après. Cette tablette provenait d'une fouille financée par l'Institut New-Yorkais d'Archéologie et d'Histoire Ancienne.

Simon LeCloche et son ancienne partenaire, Canditta Domingues, veulent absolument récupérer cette tablette et ils ne reculeront devant rien pour la voler aux Investigateurs. Une bande d'indiens péruviens, envoyés par un certain Ticocha veulent aussi mettre la main sur cet objet. Ce sont ces avides personnages qui vont rendre la vie des Investigateurs très difficile...

Simon LeCloche

LeCloche est un criminel d'envergure internationale spécialisé dans le vol, la contrebande et la vente de précieux objets archéologiques. Il est fermement (bien qu'à tort) convaincu que les Tablettes de la Lune renferment un secret qui peut mener à un immense trésor Incas quelque part dans les Andes. Comme il ne possède qu'une seule tablette, il a formé une alliance précaire avec Canditta Domingues qui détient la seconde tablette. Il a l'intention de doubler Canditta — et rares sont ceux qui ont réussi à ne pas se faire doubler par Simon !

Simon LeCloche

FOR 13	CON 15	TAI 13	DEX 15	APP 11
SAN 65	INT 14	POU 15	EDU 19	PdV 14

COMPETENCES : Baratin 60 %, Conduire Automobile 65 %, Discrétion 55 %, Monter à Cheval 45 %, Psychologie 60 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 70 %.

ARMES : Pistolet automatique 9 mm 50 %, 1D10 de dommages.
Couteau 65 %, 1D6 de dommages.
Fusil de chasse à canon scié 65 %, 4D6 de dommages.

Jean Murphy

LeCloche n'est pas venu lui-même aux Etats-Unis. Il a préféré confier la récupération de la tablette à son lieutenant Jean Murphy. Celui-ci est trop stupide et trop arrogant pour pouvoir donner des ordres compliqués aux nombreux hommes de mains qu'il a à sa disposition. Il préfère agir seul, mais il ne commettra pas lui-même les meurtres qui s'avèreront "nécessaires".

Jean Murphy

FOR 15	CON 15	TAI 14	DEX 10	APP 13
SAN 60	INT 11	POU 15	EDU 11	PdV 15

COMPETENCES : Ecouter 35 %, Esquiver 40 %, Grimper 50 %, Mécanique 55 %, Pickpocket 35 %, Psychologie 25 %, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 40 %.

ARMES : Pistolet automatique 9mm 40 %, 1D10 de dommages.
Couteau 35 %, 1D6 + 1D4 de dommages.

Les hommes de main de LeCloche

Pour le moment, LeCloche a sous ses ordres quinze solides gaillards d'origine canadienne-française dont la loyauté va aussi loin que le portefeuille de leur patron peut les emmener. Cette équipe peu recommandable possède une valise contenant 24 bâtons de dynamite destinés à être utilisés dans toutes sortes de circonstances désagréables. Tous ces malfrats ont des caractéristiques identiques. Six d'entre eux ont été envoyés aux Etats-Unis avec Murphy.

L'homme de main de LeCloche type

FOR 14	CON 14	TAI 15	DEX 10	APP 10
SAN 60	INT 10	POU 11	EDU 9	PdV 15

COMPETENCES : Discrétion 45 %, Lancer 50 %, Premiers Soins 45 %, Se Cacher 45 %, Suivre une Piste 45 %.

ARMES : Pistolet automatique 9mm 40 %, 1D10 de dommages.
Fusil de chasse à canon scié 45 %, 4D6 de dommages.
Coup de poing 65 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

Canditta Domingues

Canditta est l'associée occasionnelle de LeCloche dans cette affaire qui consiste à réunir les trois Tablettes de la Lune. Elle possède une tablette et elle complote secrètement dans l'espoir de récupérer les deux autres en doublant LeCloche afin d'ariver avant lui au trésor imaginaire auquel elle aussi croit fermement. Elle est propriétaire d'une plantation de café de moyenne importance au Pérou et ses ouvriers lui sont très dévoués, au point d'être prêts à faire de sales boulots pour elle. Elle porte toujours une veste ou un chemisier ample pour cacher le derringer à deux canons qu'elle cache dans un petit holster sous son bras gauche et qui sert d'arme de secours au cas où le révolver de cal. 45 qu'elle porte à la ceinture ne suffirait pas. Canditta est presqu'aussi impitoyable que LeCloche, mais elle est bien plus intelligente que lui.

Le fait qu'elle ne sache pas que LeCloche est parfaitement au courant de ses intentions de le doubler est certainement son plus gros handicap.

Canditta Domingues

FOR 10	CON 13	TAI 10	DEX 12	APP 13
SAN 70	INT 17	POU 15	EDU 14	PdV 12

COMPETENCES : Discrétion 50 %, Monter à Cheval 55 %, Psychologie 40 %, Suivre une Piste 45 %, Trouver Objet Caché 45 %.

ARMES : Révolver cal. 45 75 %, 1D10 de dommages.
Derringer cal. 22 75 %, 1D6 de dommages.
Fusil 30-30 50 %, 2D6 + 3 de dommages.
Couteau 33 %, 1D4 + 2 de dommages.

Filipe Gonzales

C'est un homme petit et maigre qui porte une moustache très fine. Ses vêtements sont démodés et toutes ses tentatives pour être suave échouent lamentablement. Il est rusé et faux-jeton.

Filipe Gonzales

FOR 11	CON 13	TAI 10	DEX 15	APP 7
SAN 50	INT 12	POU 12	EDU 9	PdV 12

COMPETENCES : Ecouter 40 %, Lancer 40 %, Mécanique 60 %, Se Cacher 50 %.

ARMES : Pistolet automatique cal. 22 30 %, 1D6 de dommages.
Stilet 45 %, 1D4 de dommages.

Les sbires de Canditta

Canditta a envoyé trois de ses contremaîtres avec Felipe Gonzales aux Etats-Unis. Au Pérou, en cas de nécessité, elle peut rassembler cinquante solides ouvriers armés principalement d'outils et de couteaux. Tous ces ouvriers peuvent être considérés comme semblables en ce qui concerne leur introduction dans le jeu. Cependant, les contremaîtres qui ont été envoyés aux Etats-Unis ont des armes à feu.

Le sbire typique

FOR 16	CON 16	TAI 15	DEX 12	APP 10
SAN 60	INT 10	POU 11	EDU 5	PdV 16

COMPETENCES : Discrétion 50 %, Monter à Cheval 75 %, Se Cacher 50 %, Suivre une Piste 60 %, Trouver Objet Caché 60 %.

ARMES : Révolver cal. 45 70 %, 1D10 + 2 de dommages.
Fusil 30-30 65 9, 2D6 + 3 de dommages.
Couteau 60 %, 1D4 + 2 + 1D4 de dommages.
Poings 65 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

Ticocha

Ticocha est le grand prêtre d'un culte de Shub-Niggurath qui a été créé par ses ancêtres en 1452. Ils ont construit le Temple de la Lune avec l'aide de Fungi de Yuggoth. Ce sombre culte continue à exercer ses activités au XXème siècle grâce à Ticocha. Il est seul à connaître le véritable sens des Tablettes de la Lune et il doit absolument les récupérer. En outre, il est déterminé à mettre fin aux travaux de fouilles archéologiques de façon à pouvoir continuer à adorer, avec ses fidèles, son dieu immonde et à poursuivre sa collaboration avec les Fungi.

Ticocha

FOR 17	CON 17	TAI 16	DEX 16	APP 14
SAN 0	INT 16	POU 19	EDU 6	PdV 17

COMPETENCES : Discrétion 75 %, Mythe de Cthulhu 33 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 80 %, Trouver Objet Caché 70 %.

ARMES : Couteau 60 %, 1D6 + 1D6 de dommages.
Poings 55 %, 1D3 + 1D6 de dommages.

SORTILEGES : Appeler Shub-Niggurath, Concocter le Breuvage de l'Espace, Contacter les Fungi de Yuggoth, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Signe de Voor.

Les fidèles indiens de Ticocha

Les fidèles de Ticocha sont absolument prêts à mourrir pour leur cause. Une telle volonté n'est pas partagée par les brutes à la solde de Canditta et de LeCloche. Ticocha n'a envoyé que sept de ses fidèles aux Etats-Unis, mais il peut en rassembler une douzaine de plus près de son temple au Pérou.

Le fidèle indien type

FOR 12	CON 12	TAI 12	DEX 10	APP 10
SAN 0	INT 12	POU 14	EDU 2	PdV 12

COMPETENCES : Discrétion 60 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Se Cacher 75 %, Suivre une Piste 70 %, Trouver Objet Caché 60 %.

ARMES : Couteau 50 %, 1D6 de dommages.

SORTILEGES : Contacter les Fungi de Yuggoth, Flétrissement.

La bibliothèque municipale de New York

Charles Danvers n'arrivera jamais à cette bibliothèque. Une fouille complète du bâtiment et des alentours ne permettra pas de trouver le moindre signe de sa présence et personne n'aura vu quelqu'un qui correspond à sa description. Après avoir attendu un bon moment, les Investigateurs finiront par comprendre que Charles Danvers ne viendra pas. Heureusement, ils possèdent son adresse.

L'appartement de Charles Danvers

L'appartement de Charles Danvers se trouve dans un bâtiment de grès brun dans le Lower East Side de New York. Quelque soit la force des coups qui seront frappés à sa porte et les cris qui seront poussés pour l'appeler, il n'y aura aucune réponse de Charles. Si les Investigateurs décident de défoncer la porte, il faudra qu'ils surmontent sa FOR de 17. Le Gérant de l'immeuble n'interviendra pas tant que les Investigateurs n'auront pas un comportement trop louche. Les voisins ne sont que des locataires de passage.

Son appartement est, en fait, un studio étriqué constitué d'une chambre/cuisine et d'une salle de bain. Les murs et le sol sont zébrés de fissures et ce qui a survécu de papier peint au cours de longues décennies est complètement déchiré et jauni. L'ameuble-



ment est constitué d'une petite table, de deux chaises, d'un évier rouillé, d'un petit réchaud, d'une glacière, d'un convertible hors d'âge et d'un bureau encombré de papiers. Tous les meubles sont éparpillés et certains sont même brisés, ce qui montre à l'évidence qu'il y a eu une bagarre dans la pièce.

Lorsque les Investigateurs pénètreront dans le studio, tous les stores seront baissés et la pièce sera sombre et lugubre. La seule source de lumière sera une lampe de bureau renversée qui est restée allumée. Un examen attentif des lieux, assorti d'un jet de Trouver Objet Caché, réussi permettra de repérer des marques sur les meubles qui indiquent qu'ils ont été récemment frappés avec une lame bien effilée. En réussissant un second jet de Trouver Objet Caché, un Investigateur pourra remarquer quelques gouttes de sang séché sur le sol, juste devant le bureau (c'est la trace d'une tentative presque réussie d'un des indiens de Ticocha d'attenter à la vie de Danvers).

Si l'appartement est passé au peigne fin, une étrange petite pierre pourra être trouvée sous les restes du convertible. C'est une amulette. Elle appartenait à l'un des assaillants de Danvers qui l'a perdue dans la mêlée. Si les Investigateurs sont allés à Bendal-Dolum et ont trouvé le médaillon en or de Shub-Niggurath, ils se rendront compte que le symbole gravé sur l'amulette de pierre est presqu'identique à ce qui était gravé sur le médaillon en or.

Sur le bureau gisent un grand nombre de papiers intéressants, mais on peut y trouver un carnet noir qui comporte les notes suivantes :

Les notes du carnet de Danvers

9 août : Retrouvé la trace de LeCloche à Lima.
12 août : J'avais raison. L. est effectivement impliqué dans un marché noir.
13 août : Ai pris contact. Obtenu une tablette en or qui peut servir de preuve. Elle a probablement été volée sur le site des fouilles de l'Institut de New York.
19 août : Mon contact a été assassiné. Je crois que je suis suivi.
20 août : Suis certain d'être suivi. Je vais bientôt partir pour New York. J'ai envoyé la tablette en sécurité.
13 sept. : Je suis suivi sur le bateau par un homme de type latin. J'en suis sûr. Il a dû monter à bord en même temps que moi.
22 sept. : Enfin à la maison, mais je ne me sens pourtant pas en sécurité. Je n'ai pas encore aperçu d'ombres suspectes, mais je suis sûr qu'ils rôdent tout près.
23 sept. : Je ne me suis pas couché de la nuit. J'ai finalement compris pourquoi ils sont après moi. Je sais maintenant.

Les autres objets intéressants qu'il sera possible de trouver dans le bureau sont un billet Callao-New York sur un paquebot et une carte du Pérou. Il n'y a rien d'autre qui est susceptible d'attirer l'attention, si ce n'est qu'une des fenêtres est grande ouverte alors que les autres sont verrouillées (c'est par la fenêtre ouverte que les assaillants de Danvers se sont enfuis).

Le coup de téléphone

En fait, Charles Danvers a survécu à la tentative dirigée contre lui. Il téléphonera à son ami Investigateur à la première occasion : "Salut *(prénom ou surnom de l'Investigateur)*. Ecoute. Ne me pose pas de questions maintenant, écoute-moi simplement. Tu poseras tes questions plus tard. Je suppose que tu t'es inquiété à la bibliothèque, hein? Bon, voilà l'histoire. J'avais entrepris une étude sur les marchés noirs et j'ai appris, par un contact que j'avais à l'Institut New Yorkais d'Archéologie et d'Histoire Ancienne, que des antiquités de grande valeur avaient été volées au Pérou. Lorsque je suis arrivé au Pérou, j'ai découvert qu'un type du nom de Simon LeCloche était certainement l'organisateur de tout ça. Il avait déjà volé des œuvres d'art partout dans le monde et il avait été vu au Pérou. J'ai alors pris contact avec un des hommes de main de LeCloche qui n'aimait pas trop son patron et qui a accepté de m'aider. C'est lui qui m'a donné la tablette d'or que je t'ai envoyée parce qu'il avait peur que LeCloche le prenne en sa possession. A partir de ce moment, j'ai commencé à être suivi. J'ai compris que LeCloche, ou quelqu'un d'autre devait se douter que j'avais cette tablette en ma possession. C'est pourquoi je te l'ai envoyée — je suis désolé d'avoir pris cette initiative, mais à qui d'autre que toi pouvais-je faire confiance? — mais celà ne les a pas empêchés de continuer à me suivre. Ils ne sont pas encore après toi pour le moment, n'est-ce-pas? Quoiqu'il en soit, la nuit dernière ces types armés de couteaux ont fait irruption dans mon appartement. Ils m'ont poursuivi et ils ont presque réussi à m'avoir. Je me suis sauvé, mais j'ai vu leurs visages. C'étaient des indiens. Çà ne peut pas être les hommes de LeCloche, il utilise des Canadiens-Français qui descendent toujours leurs victimes à coup de flingue. Voilà. Qu'est-ce que tu veux encore savoir ?".

Danvers aura ainsi dit tout ce qu'il sait, sauf ce qu'il pense au sujet d'un immense trésor Incas qui serait en rapport avec tout çà. Il en parlera s'il est questionné avec précision ou si les Investigateurs lui disent qu'ils sont prêts à se ranger à ses côtés. Le trésor, dira-t-il, vaut largement plus d'un million de dollars en or et bijoux, mais il précisera qu'il a très peur des hommes de LeCloche et des indiens. Un jet d'Eloquence ou de Discussion réussi permettra de convaincre Danvers de laisser les Investigateurs se joindre à lui, surtout si on lui promet l'exclusivité du scoop et une part du trésor.

Si Danvers survit aux aventures qui suivent, il écrira une série d'articles sur le vol des tablettes et tous les événements qui y sont associés, mais il omettra les détails qu'il vaut mieux que le grand public ignore. De plus, il écrira un compte-rendu détaillé des aventures qui paraîtra, trois mois plus tard, dans le magasine "Weird Tales". Cette histoire sera publiée sous le pseudonyme de Brian McFarlan. Il fera parvenir un exemplaire de ce compte-rendu aux Investigateurs.

A partir de la fin de l'entretien, Danvers est à la disposition du Gardien. Il peut être horriblement assassiné dans les jours qui suivent ou effrayer les Investigateurs lorsqu'ils voudront faire ou ne pas faire quelque chose. Il peut aussi s'avérer être un excellent ami et un très bon Investigateur. Il peut encore tout simplement disparaître de la vie des Investigateurs après leur avoir "refilé le bébé" en leur laissant la tablette. C'est au Gardien de décider.

Charles Danvers

Charles est un homme grand et maigre aux cheveux d'un blond sale et qui porte des lunettes épaisses glissant continuellement au bout de son nez. En raison de ses mauvaises expériences au Pérou et, plus tard, à New York, il est devenu extrêmement méfiant. Au cours de chaque réunion qu'il aura avec les Investigateurs, il se comportera d'une manière paranoïaque. Au moindre signe de danger, il se sauvera, à moins qu'il ne soit acculé, auquel cas il se défendra aussi bravement que n'importe qui.

Charles Danvers

FOR 10	CON 10	TAI 12	DEX 12	APP 15
SAN 70	INT 14	POU 14	EDU 16	PdV 11

COMPETENCES : Archéologie 30 %, Baratin 60 %, Discussion 50 %, Droit 35 %, Eloquence 45 %, Psychologie 45 %.
LANGUES : (Parler/Ecrire) : Français 23/45 %, Espagnol 40/20 %.
ARMES : Révolver cal. 32, 35 %, 1D8 de dommages.

L'Institut New-Yorkais d'Archéologie et d'Histoire Ancienne

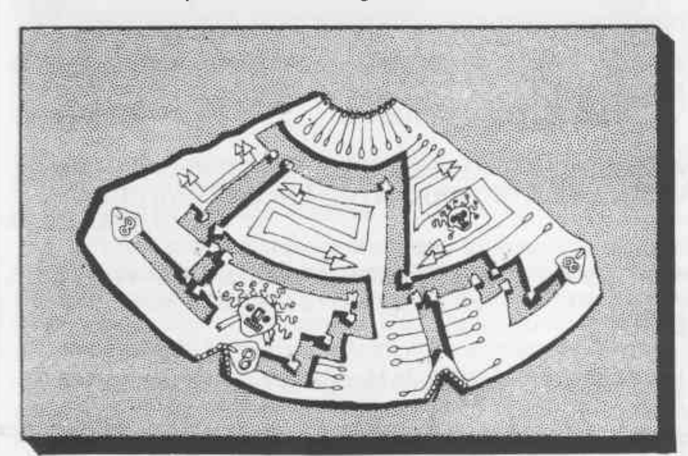
Cette institution privée, à but non lucratif est située sur la 76ème rue à Central Park West. Elle abrite de nombreux objets issus d'anciennes civilisations, y compris des pièces représentatives de la Grèce antique, de l'ancienne Egypte, de Babylone et de la dynastie Shan de Chine.

Le bâtiment est un centre de recherches, pas un musée, bien que plusieurs salles vitrines soient ouvertes au public, les jeudi,

vendredi et samedi de 10 heures du matin à 17 heures. Ces salles occupent presque la totalité du rez-de-chaussée. C'est à la cave que sont entreposés l'équipement et les importantes découvertes des fouilles menées par l'Institut (qui essaie de financer au moins une fouille importante par an). Le premier étage est réservé aux collections visibles par les membres seulement, les deuxième et troisième étages abritent les bureaux et les laboratoires de recherches.

Si les Investigateurs veulent parler à Alistair McLaughlin, le directeur de l'Institut, ils devront, soit prendre un rendez-vous pour 2D6 jours plus tard, soit forcer leur passage en baratinant le garde du rez-de-chaussée. S'ils montrent leur tablette en baratinant, leurs chances de succès sont doublées.

Lorsque les Investigateurs seront admis à entrer (à la suite de leur Baratin ou à l'heure prévue pour leur rendez-vous), le garde les conduira dans une petite salle de réception située au troisième étage. C'est le domaine d'une grande femme revêche aux cheveux gris qui se présentera sous le nom de Miss Dupont. Il faudra la baratiner pour obtenir un entretien avec McLaughlin — encore une fois, le fait de montrer la tablette doublera les chances de succès. Si le Baratin n'est pas réussi, Miss Dupont sera au regret d'annoncer que Monsieur le Directeur est présentement trop occupé pour recevoir. Mesdames et Messieurs les visiteurs veulent-ils prendre un autre rendez-vous? Ce nouveau rendez-vous sera lui aussi, pour 2D6 jours plus tard — et bien sûr — il faudra aussi, ce jour-là, réussir un Baratin pour voir McLaughlin.



Section des Tablettes décrivant la nouvelle lune.

Si les Investigateurs réussissent à convaincre l'intraitable Miss Dupont, elle leur demandera d'attendre quelques instants et elle ira discuter avec McLaughlin. La salle de réception est meublée de huit confortables fauteuils en cuir brun, d'une lourde table basse et d'un tapis persan de grande valeur. Les murs sont décorés de photos encadrées des diverses fouilles menées par l'institut au cours des années passées. Les photos portent des titres tels que : "Gizeh, Egypte 1922", "Vallée des Rois, Egypte 1922", "Chen Chow, Chine 1918", "Athènes, Grèce 1912", "Rabat, Maroc 1915" et "Pérou, 192- (*l'année actuelle).* Assez rapidement, Miss Dupont réapparaîtra et mettra les Investigateurs en présence de McLaughlin.

Alistair McLaughlin est un petit homme qui parle doucement et porte des lunettes. S'il est interrogé sur l'actuelle expédition péruvienne, il dira que l'Institut a eu la chance de découvrir un temple au sud ouest de Lima, mais qu'il est impossible de donner plus de détails parce que les fouilles n'en sont encore qu'à leurs débuts. Un jet de Psychologie réussi permettra de remarquer que McLaughlin est perturbé par quelque chose en rapport avec ces fouilles, mais il le niera catégoriquement.

Si la tablette lui est montrée (ou s'il sait que les Investigateurs l'ont parce que Miss Dupont le lui a dit), il se montrera très surpris et il essaiera de savoir comment cet objet a pu tomber dans les mains de ses visiteurs. Peu importe ce que lui diront les Investigateurs, il les informera que cette tablette est la propriété de l'Institut et qu'elle doit lui être rendue immédiatement, sinon il se verra dans l'obligation de les faire arrêter.

Un jet de Droit réussi permettra aux Investigateurs de savoir qu'ils n'ont rien fait d'illégal et qu'ils ne peuvent pas être arrêtés. Si McLaughlin peut prouver que la tablette a été trouvée par l'expédition financée par l'Institut, elle devra certainement lui être remise. Mais dans ce cas, les autorités américaines et péruviennes seront très intéressées par les explications qui pourront leur être fournies pour justifier le fait qu'un objet en or de plusieurs kg aient pu atteindre l'Institut à New York sans avoir été déclaré aux douanes. En fait, les autorités péruviennes seront tellement intéressées qu'elles n'hésiteront pas à annuler les visas de l'expédition et à expulser ses membres du Pérou.

Si les Investigateurs cherchent à coopérer sincèrement avec McLaughlin en lui expliquant l'étrangeté de la façon dont la tablette est parvenue à New York, en lui parlant de la mort scandaleuse du contact de Danvers à Lima ou de l'agression dont celui-ci a été victime à son domicile, le Directeur tentera de passer un accord avec eux.

Il leur racontera l'histoire suivante : "Depuis longtemps, notre Institut a été à la recherche d'une cité Incas construite autour d'un temple inconnu. Nos recherches ont duré dix ans, mais nous avons enfin découvert ce que nos experts croient être un temple dédié à Quilla, la déesse de la lune." A ce moment, il semblera devenir nerveux et il commencera à interroger les Investigateurs sur leurs expériences antérieures, leurs compétences, et ainsi de suite. Lorsqu'il sera assuré de leur discrétion et de leur compétence, il continuera ainsi : "Les travaux de fouille ont progressé normalement jusqu'à ce qu'un bizarre événement vienne les troubler. C'est ce que l'on pourrait appeler un étrange événement... des lumières inexplicables dans le ciel, des bruits inquiétants entendus la nuit, et ainsi de suite. Rien de vraiment effrayant, mais cinq ouvriers et un professeur assistant ont disparu peu de temps après. Ils semblent avoir disparu de la surface de la Terre. Ils ont probablement été kidnappés, bien que nous n'ayons jamais reçu de demande de rançon. Mes collègues m'ont alors prié d'organiser une enquête parce que les travaux s'étaient presque interrompus. Nous en sommes là. Si la situation n'évolue pas rapidement, l'Institut ne disposant pas de fonds inépuisables, les fouilles devront être abandonnées. J'ai hésité à prendre des mesures jusqu'à maintenant parce que je répugnais à l'idée de parler du temple à des gens extérieurs à l'Institut. Mais, puisque vous étiez déjà au courant de certains de nos ennuis, je me suis décidé à vous en dire plus. Si vous voulez nous aider, l'Institut vous paiera le voyage aller-retour vers le Pérou et vous versera une somme de 2.000 $ à titre d'honoraires si vous réglez le problème. Qu'en dites-vous?"

McLaughlin acceptera de payer jusqu'à 5.000 $ d'honoraires à partager entre les Investigateurs, y compris une avance de 200 $ pour chacun d'eux. Il réservera les places sur le bateau aussi vite que possible et il leur dira qu'un Péruvien nommé Enrique Garcia les attendra à leur arrivée pour les escorter jusqu'au site des fouilles où le Dr Willmont Dermott les mettra au courant des détails. Les Investigateurs pourront garder la tablette pour l'instant, mais ils devront l'emmener au Pérou pour démontrer aux autorités péruviennes que l'expédition n'a aucune intention de passer le moindre objet en fraude. Ils n'auront qu'à la remettre au Dr Dermott lorsqu'ils le verront.

Le jour suivant

Le New York Times du lendemain matin fera sa première page sur un événement survenu à l'Institut New Yorkais d'Archéologie et d'Histoire Ancienne :

EFFRACTION ET MEURTRE DANS UN INSTITUT SCIENTIFIQUE

Ce matin, apparamment vers 2 heures, des voleurs se sont introduits par effraction dans l'Institut New Yorkais d'Archéologie et d'Histoire Ancienne et ont tué Gérard Kingsby, le veilleur de nuit. Le corps de M. Kingsby, qui avait été étranglé, a été découvert au troisième étage de l'Institut, où des traces de vandalisme ont été remarquées. Les bureaux du deuxième et du troisième étage ont été fouillés, mais apparamment, rien n'a été volé.

La police pense que les criminels se sont introduits dans l'établissement avec l'intention de voler l'argent qu'ils pensaient trouver dans les bureaux. Ils étaient bien trop mal instruits pour réaliser la valeur des collections d'antiquités de l'Institut.

Alistair McLaughlin, le Directeur a exprimé son bouleversement : "M. Kingsby était un homme zélé et bon travailleur. Nous sommes tous attérés par cette tragédie gratuite." Monsieur McLaughlin a précisé ensuite que l'Institut avait l'intention d'augmenter la garde à deux gardiens qui seront armés de pistolets au lieu de matraques.

Les responsables de l'effraction sont les Indiens de Ticocha qui recherchaient la tablette. Les trois factions savent maintenant que les Investigateurs sont en possession de l'objet qu'elles cherchent et elles font de leur mieux pour les trouver et les éliminer. Les personnages sont surveillés nuit et jour et si l'un ou plusieurs d'entre eux sortent sans les autres, il sera victime d'une agression.

Les hommes de LeCloche cherchent à capturer un Investigateur pour l'échanger contre la tablette. La bande de Canditta essaie d'attraper un Investigateur afin de le forcer à dire où se trouve la tablette. Les Indiens, quant à eux, essaient de tuer et non pas de capturer, parce qu'ils espèrent qu'ainsi l'emplacement de leur temple secret ne sera révélé à personne. Bien entendu, si les Investigateurs ont laissé la tablette à l'Institut, les indiens en ont pris possession et sont en train d'organiser son rapatriement clandestin vers le Pérou par le prochain vapeur.

Le Gardien doit se souvenir que les trois groupes agissent séparément et les uns contre les autres. LeCloche et Canditta veulent tous les deux s'emparer de la tablette pour avoir les meilleurs atouts dans leur précaire "association". Tout ce que veut Ticocha, c'est que son temple des Andes reste secret.

Le voyage vers Callao

Callao est le principal port du Pérou. Il se trouve à quelques heures de trajet de Lima.

Le voyage jusqu'à Callao requiert six jours à bord du S.S. Trinity, un paquebot américain qui assure des liaisons régulières. Le voyage ne sera pas de tout repos pour les Investigateurs. Le bateau appareille le 2 octobre.

Les représentants des trois factions — du moins ceux qui auront survécu jusque là — suivront les Investigateurs jusqu'aux docks. Murphy et ses hommes de main, Filipe et les contremaîtres de Canditta ont tous un billet pour voyager à bord du Trinity. Quiconque observera l'échelle de coupée après l'arrivée des Investigateurs à bord pourra s'apercevoir de l'embarquement de ces individus. Tout Investigateur qui réussira un jet de Trouver Objet Caché en entrant dans une salle commune ou en flanant sur le pont-promenade remarquera un homme de type latin (un des hommes de Canditta) qui se cache dans l'ombre.

Les fidèles Indiens se glisseront à bord en profitant de l'obscurité et disparaîtront dans la petite soute à marchandises. Cette meurtrière bande de fanatiques n'a pas besoin d'être dirigée par un chef parce que tous ses membres partagent les mêmes croyances et les mêmes motivations. Ils resteront cachés pendant le jour et ne sortiront que la nuit pour se déplacer discrètement sur le bateau.

Les Investigateurs seront constamment surveillés tout au long du voyage. Si l'un d'eux commet l'imprudence de se déplacer seul, les membres de l'un des groupes rivaux tenteront de le capturer pour lui faire dire ce qu'il est advenu de la tablette. Au cours de la première nuit, Jean Murphy cambriolera la cabine d'un Investigateur, alors que Filipe Gonzales en fouillera une autre. Ces hommes sont de véritables professionnels et ils ne laisseront aucune trace de leur passage. Ils continueront ainsi jusqu'à la fin du voyage ou jusqu'à ce que les cabines de tous les Investigateurs aient été visitées. Jean est un petit peu distrait et il oublie toujours de verrouiller la serrure de la cabine qu'il a fouillée lorsqu'il la quitte. Filipe se prend pour une gravure de mode et, partant de cette illusion, il s'asperge généreusement d'une eau de Cologne à l'odeur très épicée et tenace dont l'irrésistible puissance persistera après son départ des cabines qu'il visitera. Cela ne rend pas seulement son passage facile à identifier, mais quiconque le suivra à l'odeur gagnera 15 % de chances de plus à sa compétence en Suivre une Piste.

Pour déterminer lequel de ces deux individus a fouillé une cabine déterminée, lancez 1D6 : 1 à 3, c'est Jean ; 4 à 6, c'est Filipe. Il faut à chacun de ces indiscrets une quinzaine de minutes pour fouiller soigneusement la cabine et pour tout remettre en place. Si un Investigateur revenait à sa cabine au bon moment, il découvrirait son visiteur importun.

Les cabines des Investigateurs sont sur le pont "A" (l'Institut soigne ses collaborateurs), mais elles ne sont pas voisines les unes des autres, à moins que les Investigateurs en aient expressément fait la demande au moment de leur arrivée à bord. Chaque cabine est double.

La cabine de Murphy (Pont "B", numéro 16)

C'est une cabine single, avec un lit juste en face de la porte, une table de chevet à gauche du lit et une armoire à droite. Les salles de repos et les douches sont situées au fond du couloir. La seule valise de Murphy est coincée sous le lit et elle contient deux boîtes de balles de 9 mm.

Dans le tiroir de la table de nuit, avec le passeport de Jean Murphy, il y a trois télégrammes qui ont été reçus au cours du voyage et qui sont tous datés du jour de leur émission :

2 OCTOBRE : BIEN REÇU MESSAGE STOP IMPORTANT DE LOCALISER MARCHANDISE RAPIDEMENT STOP DEVEZ VAINCRE LA CONCURRENCE — LECLOCHE

4 OCTOBRE : AI PARLE A D STOP ELLE N'A PAS LA MARCHANDISE STOP NOUS AVONS ENCORE UNE CHANCE — LECLOCHE

6 OCTOBRE : FAITES VOTRE TRAVAIL STOP VOUS ETES ASSEZ BIEN PAYES STOP RESTEZ A LIMA VOUS REJOINDRAI LE 11 — LECLOCHE

Les six hommes de mains de Murphy occupent les cabines doubles B3, B9 et B12.

La cabine de Filipe (Pont "C", numéro 7)

C'est la réplique exacte de la cabine de Murphy à l'exception du fait qu'elle empeste l'eau de Cologne. Dans l'armoire pendent trois costumes de très mauvais goût dans les poches desquels il y a des poignées de balles de cal. 22. Dans la table de nuit, il y a le passeport (péruvien) de Filipe auquel sont agrafés quatre télégrammes qui ont été reçus à bord du bateau. Ils sont en Espagnol et il faudra donc réussir un jet de Lire l'Espagnol pour pouvoir les déchiffrer. S'ils peuvent être lus, voici ce qu'ils disent :

1er OCTOBRE : BIEN JOUE STOP SURVEILLEZ LES CANADIENS ILS SONT SOUS LES ORDRES DE JEAN MURPHY — CANDITTA

3 OCTOBRE : MURPHY EST AUSSI DANGEREUX QUE SES HOMMES STOP SOYEZ SUR VOS GARDES ET EXTREMEMENT PRUDENTS STOP NE ME DECEVEZ PAS — CANDITTA

5 OCTOBRE : LES CANADIENS NE L'ONT PAS STOP REDOUBLEZ D'EFFORTS EN AI BESOIN — CANDITTA

7 OCTOBRE : RETOURNEZ AU CAMP STOP REJOIGNEZ MOI ET APPORTEZ L'OBJET OU NE REVENEZ PAS — CANDITTA

Les trois hommes de main de Filipe partagent une suite pour quatre personnes en C10.

Les clandestins de la soute

Les Indiens agissent plus directement. Au cours de la troisième nuit



du voyage, ils attaqueront. Quatre Indiens défonceront la porte de la cabine d'un Investigateur et se rueront à l'intérieur, le couteau à la main. Cela fera un sacré vacarme.

Si l'Investigateur attaqué peut contenir les assauts de ses agresseurs pendant trois rounds, ceux-ci s'enfuieront par peur d'attirer l'attention. S'ils sont poursuivis, ils tendront une embuscade à leurs poursuivants et les tueront. S'ils réussissent à s'enfuir, ils retourneront dans la soute et mettront au point d'autres attaques.

Si les Indiens tuent leur victime ou trouvent la cabine inoccupée, ils mettront celle-ci sens dessus dessous en cherchant la tablette. Comme ils ne savent pas lire l'Anglais, il y a 50 % de chances pour qu'ils attaquent un innocent passager, auquel cas les Investigateurs entendront parler d'une sauvage agression le lendemain.

S'ils n'ont pas récupéré la tablette, ils feront une seconde tentative la veille de l'arrivée du bateau. Cette fois, leur attaque sera encore plus sauvage parce qu'elle sera animée de l'énergie du désespoir.

Enrique Garcia

Le 8 octobre, avant que le bateau arrive à destination, les passeports et les visas des passagers sont ramassés pour ne leur être rendus qu'une fois à terre après vérification. Lorsque les Investigateurs en auront fini avec les formalités, ils seront abordés par le Péruvien convenu dont le trait le plus remarquable est le crochet d'acier brillant qui lui sert de main gauche.

Cet homme est Enrique Garcia et il se présentera avec un sourire. Il parle un bon anglais derrière lequel un très léger accent est à peine perceptible. Il dira : "Bon après-midi, mesdames et messieurs. Je suis Enrique Garcia, de l'Institut et je suis venu vous accueillir. Nous allons partir immédiatement pour Lima. J'ai déjà fait l'acquisition de provisions en ville et nous pourrons partir de Lima pour le site des fouilles à la première heure demain matin."

Enrique conduira ses invités vers un train. Il a obtenu des chambres dans un respectable hôtel à Lima et il y emmènera les Investigateurs sur un chariot déglingué et en très mauvais état, chargé à ras bord de provisions diverses. Comme ce chariot ne peut accueillir que trois personnes, certains Investigateurs devront faire le chemin à pied avec leurs bagages. Enrique s'en excusera avec confusion.

S'il est interrogé sur les problèmes de l'expédition, il dira : "Pour être franc avec vous, Mr McLaughlin en connaît bien plus long que moi à ce sujet. Il vous a sûrement parlé des disparitions et des étranges lumières. Je n'ai, moi-même, vu aucune de ces lumières. Il y a toujours eu des choses étranges autour de cette montagne (rire). C'est peut-être à cause de la malédiction d'un ancien Incas (encore un rire, mais il redevient vite sérieux). Mais, ce soir, je vais aller voir un homme qui en sait peut-être plus. Est-ce que Mr McLaughlin vous a parlé de Fernando Vasquez? (Il attendra une réponse). Non? Il est un des ouvriers qui a travaillé aux fouilles et qui a succombé à une peur irrésistible d'un je ne sais quoi vraiment effrayant."

Si un Investigateur (ou plusieurs d'entre eux) manifeste son désir de l'accompagner, Enrique le fera entrer discrètement dans l'asile.

Fernando Vasquez

C'est un austère bâtiment de briques, à un étage situé à l'extérieur de la ville, qui sert d'asile d'aliénés à Lima. C'est un lieu horriblement inhumain. Des éclats de rire fou et des cris se mêlent à l'insupportable puanteur qui baigne cet endroit effrayant. Enrique introduira le ou les Investigateurs dans l'asile grâce à son cousin Juan — un gardien qui escortera les visiteurs jusqu'à Fernando Vasquez, enfermé dans une cellule séparée.

En les y conduisant, Juan expliquera à Enrique (qui pourra traduire l'Espagnol aux Investigateurs s'ils ne le parlent pas) que Fernando a développé une peur irraisonnée de l'obscurité qui le fait réagir violemment si la lumière de sa cellule est éteinte. C'est pour celà qu'il a été nécessaire de l'isoler. D'après le médecin, cette affection est explicable par le fait que Fernando a dû être perdu, pendant longtemps, dans un endroit obscur et confiné. Comme il était connu pour sa claustrophobie, une telle expérience a dû être trop pénible pour lui. Il faut noter que l'asile, en enfermant Fernando dans une petite cellule a adopté une curieuse façon de tenter de le guérir de sa claustrophobie aigüe.

Bien entendu, Fernando ne souffre pas de claustrophobie. Alors qu'il explorait les cavernes situées sous les fouilles, il a eu l'infortune de tomber sur la ville des fungi et ses habitants extraterrestres et c'est la vision d'un Sombre Rejeton émergeant du pylone de la caverne intérieure qui l'a rendu fou.

Les Investigateurs trouveront Fernando agrippé au mur de sa cellule, le plus près possible de la petite fenêtre. Si aucun Investigateur ne parle Espagnol, Enrique traduira ses marmonements : "L'obscurité qui se referme tout autour... Faut avancer, y doivent pas me trouver. Sainte Mère de Dieu! La chose dans le noir! Je dois retourner à la lumière... Loin d'eux.. Loin de ce que j'ai vu dans le noir."

Si un Investigateur qui parle Espagnol réussit un jet de Psychologie, Fernando dira aussi ceci : "Glissant... Glissant autour et partout... La puanteur... de la mort! Etrange lumière... Je vois dans le noir! La cathédrale du diable... Le bourdonnement dans mes oreilles! Je ne peux pas le supporter."

Si un Investigateur parlant Espagnol réussit alors un jet de Psychanalyse, il obtiendra une ultime déclaration de Fernando : "La ville des démons... Des centaines et des centaines... Ils volent... Sainte Mère de Dieu, aide-moi, je peux presque comprendre leur Espagnol! Le couloir noir... si haut... Quelque chose bouge... Grand... Noir... Qui émerge du pilier! Un millier de cordes qui veulent m'attraper! Un millier de bouches qui veulent se nourrir! Je fuis! Je dois retourner vers le monde de la surface... Quitter cet endroit du Diable. Je ne suis pas d'ici, Vierge bénie, protège-moi!"

Fernando n'en dira pas plus et Juan pressera les Investigateurs de partir parce que le chef des surveillants va faire sa ronde et qu'il ne faut pas que des étrangers soient trouvés dans la cellule de Fernando.

Le Voyage vers les Fouilles

Il faudra trois jours de camion pour aller de Lima au site des fouilles. Enrique a donc prévu de passer deux nuits à l'extérieur et il a apporté des sacs de couchage pour les Investigateurs qui pourront dormir, soit à même le sol, soit sur le plateau du camion.

Les journées sont torrides, les nuits frisquettes. Le voyage est relativement pénible parce que le camion suit un chemin accidenté qui ne fait que monter. Les paysages traversés sont arrides et mornes et la seule eau potable est celle qui a été emportée dans un tonneau à l'arrière du camion.

Les hommes de Canditta qui sont encore en vie et qui n'ont pas été arrêtés ont été rejoints par quatre autres et ils suivent les Investigateurs à une certaine distance dans deux camions presque hors d'usage. Au cours de la première nuit, ils s'approcheront discrètement du camp des Investigateurs pour l'encercler à l'abri de l'obscurité. S'ils ne sont pas repérés par un jet d'Ecouter ou un jet de Trouver Objet Caché, ils attaqueront et essayeront de capturer ou de tuer tout le monde.

Si, après cinq rounds de combat, ils n'ont pas acquis la victoire, ils s'enfuieront. Le jour suivant, ils tireront dans les pneus du camion d'Enrique. Si cette tactique fonctionne, les Investigateurs auront trois jours de marche devant eux, trois jours au cours desquels ils seront sans cesse harcelés par les hommes de Canditta. S'ils réussissent à mettre les Investigateurs à pieds, ils deviendront téméraires et sûrs de leur succès. Ils ne posteront aucune sentinelle autour de leur camp, la nuit, et ils feront un feu éclatant (visible à plus d'un kilomètre) avec des caisses prises sur le camion de Enrique. Dans de telles conditions, les Investigateurs ont une chance honnête de réussir à leur voler un camion. S'il ne pense pas à le faire, c'est Enrique (s'il est toujours vivant) qui le leur suggèrera.

Si les hommes Canditta réussissent à capturer les Investigateurs, ils les emmèneront au camp de Canditta pour que celle-ci puisse les interroger. Le Gardien peut organiser cela comme il le sent, en se basant sur la personnalité de Canditta et sur les actions des Investigateurs.

Si tout se passe bien, les Investigateurs arriveront au site des fouilles dans la soirée du 11 octobre. Si tout ne s'est pas passé normalement, la date d'arrivée devra être modifiée en conséquence.

Sur le Site des Fouilles

L'ancien Temple de la Lune est en fait un temple dédié à Shub-Niggurath. Il a été construit et protégé par une bande de renégats Indiens en cheville avec des créatures-champignons originaires de Pluton (que les Indiens appellent Yuggoth). Après la chute de l'empire Incas, l'existence de ce temple impie a été oubliée par tout le monde, sauf par les extraterrestres qui continuèrent et qui continuent toujours d'exploiter les ressources minières de la région tout en encourageant l'adoration de Shub-Niggurath, appelé "La Chèvre Noire" par ses alliés humains.

Pendant des siècles, le culte de la Chèvre Noire n'a pas été dérangé, ni mis en danger. Mais il n'en est plus de même maintenant, puisque l'Institut New Yorkais d'Archéologie et d'Histoire Ancienne vient de le découvrir en lançant une expédition à la recherche des vestiges de l'empire Incas.

L'Institut a loué les services de guides et d'ouvriers locaux. Certains d'entre eux sont des adorateurs de la Chèvre Noire et des alliés des Fungi de Yuggoth. Après plusieurs égarements et incidents — la plupart étant à mettre sur le compte des adorateurs —, le Temple de la Lune fut quand même découvert. Les fidèles craignent qu'on ne découvre les passages qui mènent à leur Temple et aux cavernes où travaillent les fungi et ils se sont arrangés pour être assignés aux travaux d'excavation pour retarder le plus possible ce moment, particulièreiment sur le site 14, une partie importante des fouilles. Simon LeCloche, le voleur Canadien-Français d'œuvres d'art, a entendu parler des fouilles et il est convaincu que le Temple de la Lune cache le secret qui mène à un immense trésor. Il s'est associé avec l'avide Canditta Dominigues et ils espèrent, ensemble mettre la main sur ce fabuleux trésor. Ils pensent que pour y arriver il leur faut les trois sections des Tablettes de la Lune : ils sont presque dans le vrai.

Les Tablettes de la Lune indiquent effectivement le chemin qui mène à un endroit secret dans la montagne : le Temple de la Chèvre Noire. Les trois parties des Tablettes ont été volées sur le site des fouilles par des trafiquants du marché noir. Deux d'entre elles ont été vendues (une à LeCloche et l'autre à Canditta), mais la dernière est tombée dans les mains de Charles Danvers. Agissant individuellement, LeCloche et Canditta ont, chacun de leur côté, tenté de s'approprier la partie possédée par Danvers.

Ticocha, le grand prêtre du culte de la Chèvre Noire et principale liaison avec les extraterrestres, connaît la véritable nature des Tablettes de la Lune et il a envoyé une bande de ses fidèles pour les récupérer.

Canditta Domingues a établi un petit camp sur une falaise qui surplombe les fouilles. De ce nid d'aigle, elle observe l'avancement des travaux, espérant découvrir un indice qui lui permettrait de foncer et de récupérer le trésor avant que LeCloche n'arrive. Les Indiens continuent à organiser des cérémonies dans le Temple de la Lune sous la houlette des extraterrestres et sont les responsables de la disparition des cinq ouvriers et des deux scientifiques. Des cérémonies se déroulent toutes les nuits au niveau inférieur secret du temple et, toutes les trois nuits des extraterrestres apparaissent sur le toit de cet édifice. C'est en effet toutes les trois nuits que des fungi prennent leur essor pour retourner sur Yuggoth ou reviennent de cette planète en apportant de la nourriture et des provisions nécessaires à la survie de leur colonie sur la Terre.

Lorsque les Investigateurs arriveront, ils apprendront la disparition du professeur Dermott et trouveront les travaux suspendus ce ne sera qu'à la suite d'un considérable effort d'éloquence de Enrique Garcia que les ouvriers se remettront au travail.

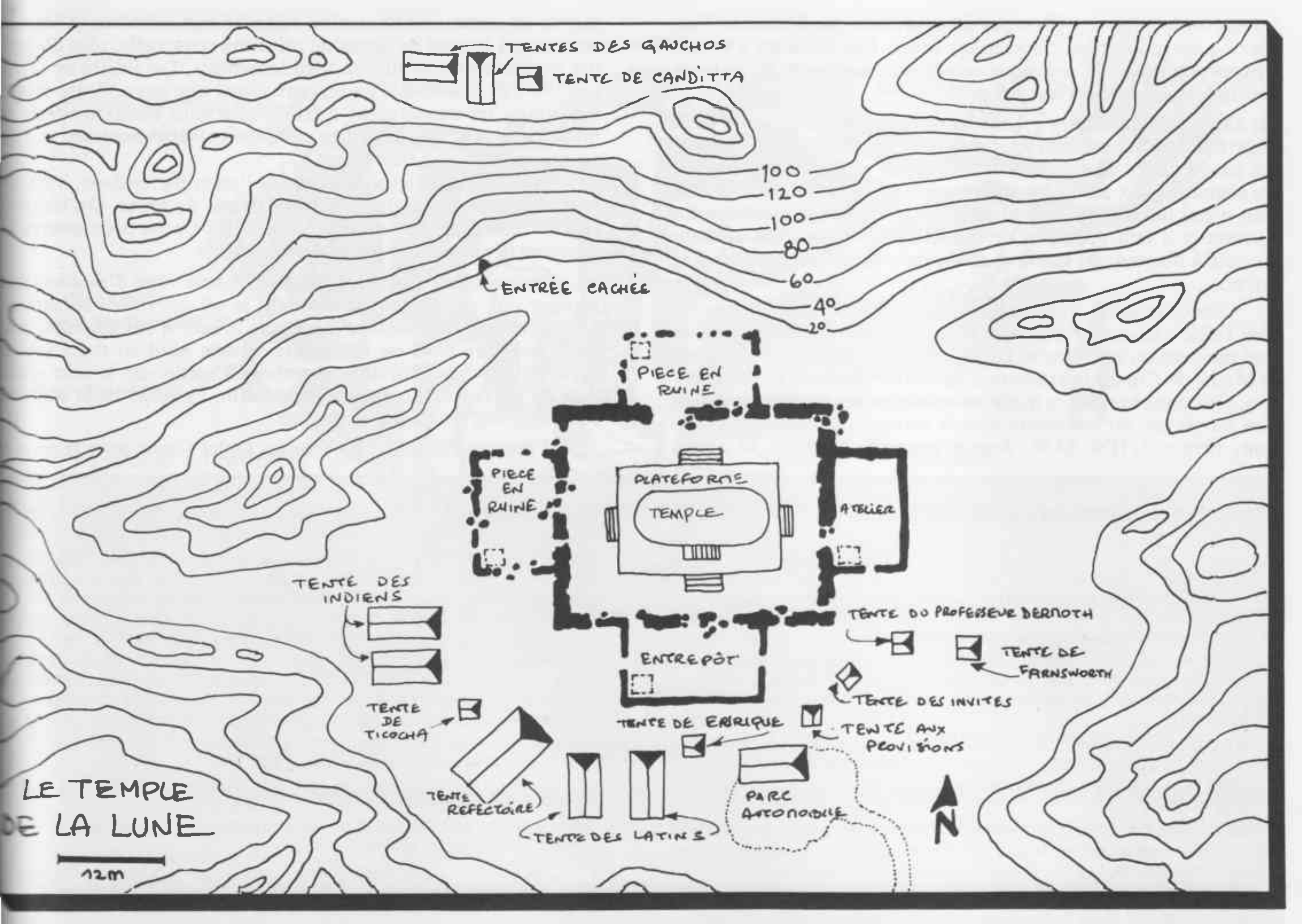
LeCloche arrivera sur place trois jours après les Investigateurs. Si Canditta n'a, jusqu'alors, obtenu aucun résultat, LeCloche lancera ses hommes de mains, aidés de ceux de Canditta, à l'attaque ouverte du chantier. Il est persuadé que les Investigateurs sont en possession de la troisième partie des tablettes et il ne sera pas spécialement agréable pour les convaincre de bien vouloir la lui donner.

Le Chantier

Les ruines du temple gisent au pied d'une falaise de 40 mètres et sont cachées de la vallée par une ligne de petites collines dénudées. On ne peut accéder au chantier qu'en empruntant un chemin étroit et accidenté. A part les membres de l'expédition et les fidèles Indiens, il n'y a pas âme qui vive dans un rayon de trente kilomètres, sauf, bien sûr, les visiteurs importuns installés au sommet de la falaise.

L'entrepôt : Cette pièce du temple est utilisée par les membres de l'expédition. C'est là que les objets découverts sont mis en caisse afin d'être expédiés à New York. Des caisses pleines sont soigneusement rangées le long des murs alors que les caisses vides gisent en vrac un peu partout. Il y a une plateforme surelevée d'une trentaine de centimètres dans la partie nord de la pièce. Elle servait de base à un autel et elle cache l'accès à un escalier qui descend vers les passages souterrains. Les archéologues ne sont pas au courant de ce fait. Pour mettre l'escalier à jour, les Investigateurs devront soulever la plateforme (TAI 40). L'escalier mène dans l'antichambre visible sur la carte des passages souterrains.

L'atelier de nettoyage : A l'instar de la pièce précédente, cette pièce est aussi utilisée par les membres de l'expédition. C'est là que les objets découverts sont nettoyés et préparés pour être emballés. Six établis de fer sont rangés le long des murs et on peut y voir différents petits objets dans des états variés de restauration. Sous les établis sont rangés divers produits et acides destinés à permettre d'enlever la gangue de terre et de moisissure qui enrobe les objets découverts. Dans le coin nord ouest de la pièce, il y a aussi une plateforme, similaire à celle qu'on peut voir dans la pièce d'entrepo-



ge. Elle a, elle aussi, une TAI 40 et cache un escalier dont les mbres de l'expédition ne soupçonnent pas l'existence. Cet escaler mène à la chambre mortuaire sud visible sur la carte des passages souterrains.

Les pièces en ruine : Ces deux pièces se sont effondrées et n'ont pas résisté aux divers tremblements de terre qui ont agité la région au cours des siècles. Elles comportent, elles aussi, des escaliers, mais ils sont maintenant remplis de décombres et totalement inaccessibles.

Le campement : Les Investigateurs ne trouveront rien d'utile dans les diverses tentes (tente aux provisions, tente des invités où ils logent, tente de Enrique, tentes des Indiens et tente de Farnsworth, bien que, dans cette dernière gisent de très nombreuses notes concernant les fouilles et les découvertes qui y ont été faites.

La tente du professeur Dermott est l'exacte réplique de celle de Farnsworth, mais, rangée sous le lit de camp, se trouve une malle à l'intérieur de laquelle il sera possible de trouver trois livres de bord qui peuvent présenter un certain intérêt.

Dans ces trois livres couverts d'une écriture dense, les Investigateurs pourront trouver les informations qui sont données dans l'encart ci-dessous. Il leur faudra, néanmoins, réussir un jet de Bibliothèque pour repérer chacune des informations dans la pléthore de renseignements secondaires qui les noie. Les informations utiles sont présentées dans l'ordre chronologique et chaque lecteur peut tenter INT/2 jets de Bibliothèque par jour pour les trouver.

Le parc automobile : C'est à cet endroit que les deux camions de l'expédition sont garés pour être abrités des orages. On trouvera à cet endroit une trousse à outils complète, un fût de 200 litres d'essence avec une pompe à main et diverses pièces détachées. Un bidon d'huile de moteur est posé à l'écart.

Le Gardien ne devrait pas oublier de rappeler aux Investigateurs, par l'intermédiaire de Enrique, qu'ils se trouvent loin de tout lieu civilisé. S'il leur venait à l'idée d'utiliser l'essence et l'huile comme des armes contre leurs adversaires, ils se retrouveraient devant la triste perspective d'un long et pénible voyage à pieds dans les arides montagnes pour rentrer à Lima une fois leur mission accomplie.

L'entrée de la caverne cachée : C'est une ouverture soigneusement dissimulée qui mène vers les passages souterrains. Les Indiens l'utilisent comme sortie de secours. Si un Investigateur précise expressément qu'il est à la recherche d'une ouverture dans ce coin, il lui suffira de réussir un Trouver Objet Caché pour la découvrir.

La tente de Canditta Domingues : C'est une confortable installation qui comporte un tapis sur le sol, un luxueux lit de camp et un coffre en teck fermé à clef (Canditta porte la clef sur une chaîne à son cou). A l'intérieur de ce coffre il y a des vêtements, plusieurs boîtes de cartouches, deux bouteilles de vin français et des jumelles. Un fauteuil de camping en cuir naturel fait face à un petit bureau et trois fusils sont rangés sur un ratelier près du lit. Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de repérer une petite dépression de forme carrée dans le tapis, sous le lit. Si le tapis est roulé, la petite dépression sera visible et en la creusant on trouvera une boîte qui contient la partie des tablettes que possède Canditta.

Les autres tentes abritent les hommes de Canditta. Ils sont au nombre de douze, plus ceux qui auront survécu aux embuscades tendues sur le chemin des Investigateurs lorsqu'ils venaient vers les fouilles. Il y a toujours une sentinelle au sommet de la falaise et une autre patrouille constamment dans le campement. Des selles sont soigneusement alignées entre les tentes et les chevaux du groupe de Canditta sont attachés, un peu plus loin, à la base de la colline.

Les passages souterrains

Il y a toujours au moins deux fidèles qui patrouillent dans les passages souterrains.

La caverne effondrée : C'est par cette caverne que Fernando Vasquez est entré dans les cavernes des fungi. Peu après qu'il se soit échappé, les fungi ont provoqué un effondrement pour éviter toute nouvelle incursion dans leur royaume.

Les chambres mortuaires : Tous les anciens prêtres du culte de la Chèvre Noire sont enterrés ici, bien que d'une manière peu usuelle. Les parois de ces chambres sont truffées de niches. Dans chacune des chambres, dix des niches contiennent chacune un gros cylindre d'un métal luisant très spécial. Il s'agit d'un alliage extrêmement résistant et il faut appliquer de considérables efforts (en utilisant une scie à diamant ou quelque chose comme ça) pour réussir à le percer.

Chaque cylindre contient le cerveau actif d'un grand prêtre ou d'un fidèle particulièrement zélé qui a bien servi les extraterrestres à un moment ou un autre au cours des siècles passés. Un jet réussi de Mythe de Cthulhu permettra d'identifier la nature de ces cylindres. Quiconque réalise ce que sont ces objets ou, après avoir réussi à en ouvrir un, est confronté avec le cerveau palpitant qu'il contient, perdra 1/1D6 SAN. Aucun appareil sensoriel, ni aucun moyen de communication n'est rattaché aux cylindres et tous les cerveaux, à la suite de siècles de privation sensorielle, sont devenus des choses idiotes et hurlant silencieusement. Les fidèles ne savent pas cela : ils croient que les cervaux vivent une merveilleuse extase. Les fungis les encouragent à croire cela pour mieux les tenir en main, réservant ces cylindres uniquement aux hommes qui les auront servis le plus fidèlement.

Dans les chambres mortuaires de l'est et du nord-est, il y a des portes secrètes qui donnent sur les tunnels de roche. On les trouvera en réussissant un jet de Trouver Objet Caché et on pourra les ouvrir en déplaçant une pierre sur leur droite.

Quatre de ces chambres comportent une volée d'escaliers usés menant vers des portes cachées dans le sol des ruines en surface. L'escalier de l'antichambre mène vers la salle d'entreposage, celui de la chambre nord-est mène vers la salle nord en ruine (aucun accès possible) et celui de la chambre est mène vers la salle effondrée à l'est (aucun accès possible). Enfin, l'escalier de la chambre sud mène vers l'atelier de nettoyage.

Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour trouver la

Les livres de bord du professeur Dermott

15 JUILLET : Je dois savoir si cette région est sujette à des activités sysmiques particulières. Les ruines sont dans un état très précaire et je crains que les secousses mineures que nous avons remarquées ne soient annonciatrices d'un tremblement de terre aux proportions dangereuses. De plus, pourquoi n'y a-t-il des secousses que la nuit? Ce n'est peut-être que l'effet du refroidissement de la falaise après les fortes chaleurs de la journée.

9 AOUT : Les Tablettes de la Lune ont disparu la nuit dernière. A l'heure actuelle, elles ont probablement été emmenées loin pour être vendues au marché noir. Ces voleurs impies doivent être arrêtés.

12 AOUT : Encore un ouvrier qui a disparu dans les ruines. Est-ce que le pauvre diable est tombé sur une autre porte secrète ou, pire encore, les ruines sont-elles parsemées de pièges?

18 AOUT : Ticocha, le prête Indien, m'a informé qu'un nouvel effondrement a eu lieu sur le site 14. C'est une grande déception parce que je suis sûr qu'il y a de grandes découvertes à faire à cet endroit. Je ne peux m'empêcher de trouver étrange que cette partie soit particulièrement dangereuse parce qu'elle est faite de solides blocs de pierre de taille respectable. Ticocha pense que les secousses sont, sans doute, responsables des effondrements.

30 AOUT : D'abord Vasquez, puis Peron et enfin Gabrerra ont disparu. Les ouvriers ont peur des ruines et ce n'est qu'une substancielle augmentation de léur rémunération et les efforts de Enrique qui les maintiennent au travail. Mais les ouvriers Indiens, quant à eux, continuent à travailler stoïquement à leur rythme désespérément lent habituel. A ce rythme, nous allons vite nous retrouver à cours d'argent avant même d'avoir résolu le mystère du temple. Farnsworth est de mon avis et il travaille comme un dératé pendant seize heures par jour.

5 SEPTEMBRE : Nous sommes observés. En allant déverser des remblais sur le toit du temple, mon œil a été attiré par un éclat lumineux provenant du reflet du soleil sur un morceau de verre ou un objet métallique au sommet de la falaise qui surplombe les fouilles. Est-ce que ce sont des complices des voleurs qui nous subtilisent le fruit de nos recherches?

9 SEPTEMBRE : Nos travaux ont du percer une grosse poche de gaz, à moins qu'un de ces ignorants d'Indiens n'ait mis des champignons semi-vénéneux dans notre nourriture, parce que tous ceux qui ont été dans le temple hier ont eu d'étranges visions la nuit dernière. Nous avons été réveillés, après minuit, par des bruits sinistres qui semblaient émaner du temple : c'était une sorte de son de flûte curieusement mélangé à un bourdonnement d'essaim d'abeilles.

Nous nous sommes précipités hors de nos tentes et nous avons pu voir que le site des travaux était baigné d'une forte lumière qui nous a fait mal aux yeux. A travers mes larmes, j'ai cru apercevoir une espèce de bulle de couleur solide prendre son essor du toit du temple pour filer dans le ciel, suivie de près par plusieurs autres semblables. C'est alors que la lumière a commencé à faiblir. Peu de temps après il y a eu une nouvelle secousse sysmique. C'est pour le moins étrange.

14 SEPTEMBRE: J'ai trouvé Vasquez aujourd'hui. Cet homme est devenu un idiot bavant qui ne cesse de hurler des phrases incohérentes au sujet de sombres cavernes et de forêts souterraines dans lesquelles il a été poursuivi par une espèce de chose rose. Plusieurs ouvriers latino-américains sont partis sur le champ. Lorsque Enrique emmènera le pauvre Vasquez à Lima, il essaiera de recruter des remplaçants. La plus grande majorité de mon équipe est maintenant composée d'Indiens qui travaillent avec une lenteur d'escargot dont aucune chose que je peux dire les sort. Je suis pratiquement sûr qu'ils font exprès de ralentir les travaux sur le site 14.

L'incident Velasquez ne fait que mettre en évidence les dangers auxquels nous nous heurtons en travaillant ici. Je recommanderai à l'Institut de verser quelques indemnités à la famille de ce pauvre diable.

17 SEPTEMBRE : J'ai repéré ceux qui nous observent. Après avoir pris dans les yeux un reflet solaire venant du sommet de la falaise, je suis allé dans ma tente pour y prendre mes jumelles. J'ai vu un ouvrier à la mine patibulaire — pas un des miens, Dieu merci — qui se tenait aux côtés d'une femme de type latin très bien habillée. Ils observaient le camp avec leurs jumelles. Ils doivent m'avoir repéré puisque, tout à coup, la femme a baissé ses jumelles et ils se sont tous les deux retirés du bord de la falaise, hors de ma vue.

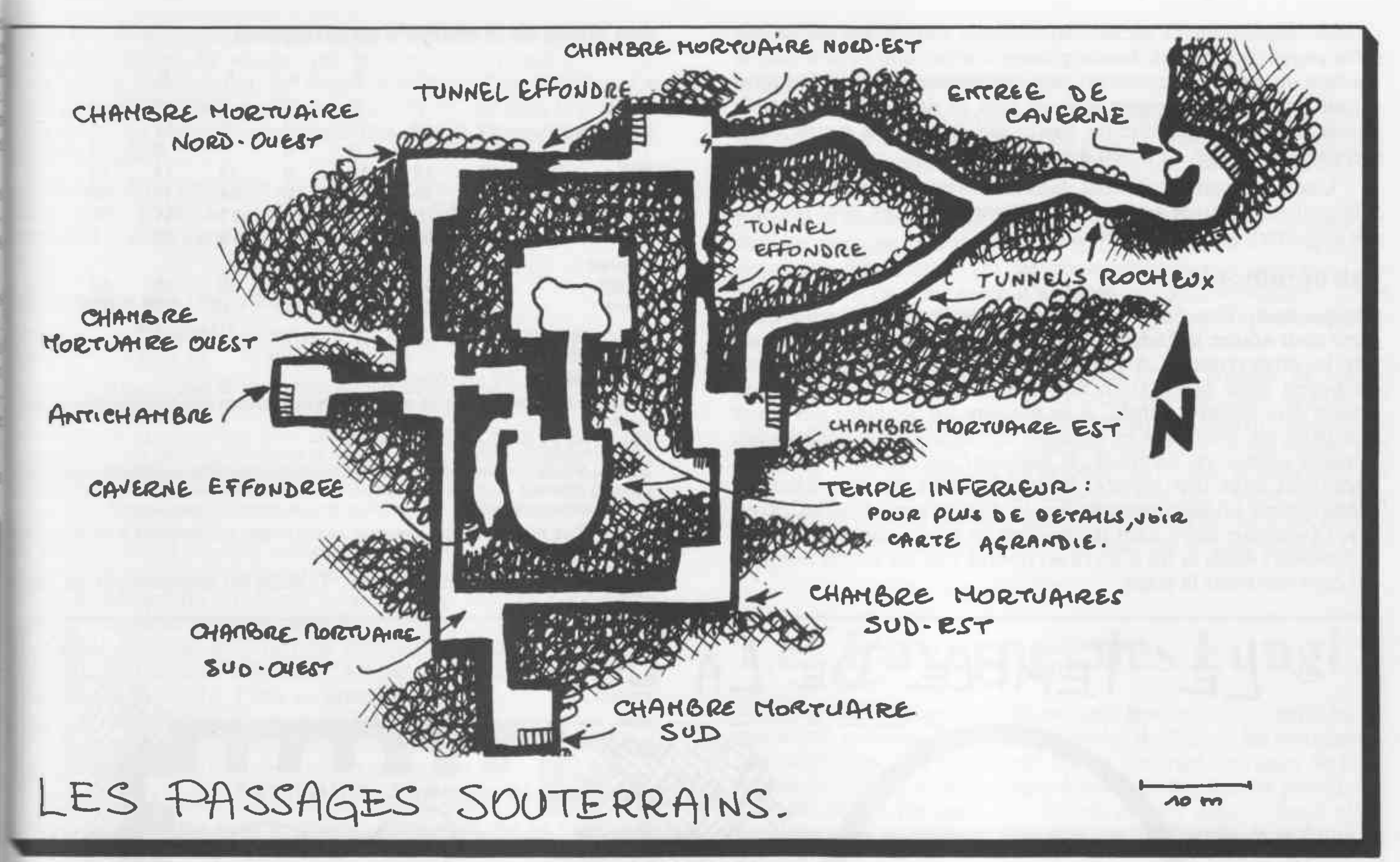
Je soupçonne ces gens d'être les responsables du vol de nos objets, mais je ne peux pas y faire grand chose maintenant.

18 SEPTEMBRE : Le phénomène lumineux s'est répété cette nuit. Je suis sûr maintenant que ce phénomène n'est pas une hallucination. Les secousses, les bruits et la lumière ont été parfaitement similaires à ce que nous avions déjà aperçu auparavant, sauf que cette fois-ci, les bulles de lumière descendaient du ciel au lieu d'y monter. Farnsworth est décidé à résoudre ce mystère et il a l'intention de passer la nuit dans la partie inférieure du temple pour surprendre les voleurs.

21 SEPTEMBRE : Farnsworth est parti. Il est entré dans le temple au crépuscule et nous ne l'avons pas revu depuis. Je ne peux plus continuer à me raconter des histoires de gaz empoisonné, de pièges et de voleurs rusés. Ces choses que nous voyons la nuit sont horriblement réelles et sont les seules responsables des disparitions. J'ai envoyé un homme à Lima pour qu'il télégraphie à l'Institut. Il est parti après la tombée de la nuit pour éviter d'être vu par les observateurs sur la falaise.

Lorsque l'étrange phénomène a été terminé, je me suis précipité dans le niveau inférieur du temple, mais je n'ai trouvé aucune trace de Farnsworth. J'ai cependant trouvé une fine couche de spores phosphorescents qui couvrait tout le sol de la pièce, même la surface du bassin. J'en ai prélevé plusieurs échantillons et je suis sûr qu'ils détiennent des indices sur ce mystère.

9 OCTOBRE : Quelqu'un a volé les échantillons de spores. Je dois en reprendre, vite, avant que l'un de nous ne disparaisse. Ce soir, je descendrai dans la partie inférieure du temple, dès que le phénomène aura fini de se moquer de nous.



LES PASSAGES SOUTERRAINS.

pierre pivotante qui ouvre la dalle d'accès au sommet des escaliers. Comme cela a été indiqué, les escalier est et nord-est sont remplis de décombres et leur mécanisme ne fonctionne plus.

Les tunnels de connection : Ce sont des passages étroits et bas de plafond qui relient les chambres mortuaires. Chacun de ces tunnels est truffé de petites niches, espacées les unes des autres d'environ un mètre et contenant des urnes en terre. Ces urnes contiennent les têtes embaumées de toutes les victimes qui ont été sacrifiées à la Chèvre Noire au cours des siècles. La découverte de ces têtes coûtera 0/1D6 SAN.

Les tunnels effondrés : Le temps n'a pas épargné toutes les parties du complexe de tunnels. Cette partie s'est effondrée. Pour déblayer les décombres, il faudra y travailler pendant un minimum de deux mois avec l'aide d'une douzaine d'ouvriers. Ticocha et ses fidèles sont actuellement en train de s'y employer, comme en témoignent les traces récentes de travaux.

Les tunnels rocheux : Ils sont empruntés par les fidèles pour entrer et sortir du temple sans être vus. Du côté intérieur de la porte secrète, il y a un levier d'ouverture.

L'entrée de caverne cachée : C'est une étroite fissure dans la falaise, cachée par un buisson de ronces. A l'intérieur, un escalier grossièrement taillé descend vers les tunnels.

Le Temple de la Lune

C'est une plateforme surélevée en forme de losange au milieu duquel se dresse un unique édifice carré. La plateforme est surélevée de 5 m environ et une volée de marches conduit vers une arche rectangulaire dans la paroi ouest du bâtiment. Une fois cette arche passée, sur la gauche et sur la droite, deux volées de marches identiques donnent accès aux deux extrémités de la plateforme.

Le niveau supérieur

Le puits d'éclairage : Il permet à la lumière du soleil ou du clair de lune d'éclairer la chambre. La taille et la forme de ce trou correspond à la forme des Tablettes de la Lune lorsqu'elles sont assemblées. Un jet d'Idée réussi permettra de s'en rendre compte, mais la raison de cette coïncidence devra être trouvée par les Investigateurs.

L'antichambre : Elle donne accès au niveau inférieur par un escalier de pierre usé par des siècles d'utilisation.

Le sanctuaire : Une gravure dans le mur juste en face de la porte représente le même symbole que ceux qu'on peut voir sur les amulettes des fidèles. Tout autour de ce symbole, sont posées un millier de tuiles exactement de la même forme et de la même taille que les amulettes (ce sont des amulettes). Les Investigateurs pourront compter 22 tuiles manquantes, ce qui correspond au nombre de fidèles, plus celle qu'on a trouvée sur le corps de Charles Danvers.

Le niveau inférieur

La chambre de cérémonie : C'est l'escalier qui part de l'antichambre, au niveau supérieur, qui mène directement dans cette chambre éclairée par la lueur de torches et dont l'essentiel de l'espace est occupé par un bassin depuis longtemps desséché. Dans le fond de ce bassin est gravée une carte de la région entourant le temple. L'ouverture du puits à la lumière donne au-dessus du bassin.

Si les trois parties des Tablettes de la Lune sont réunies et placées au sommet du puits de lumière à minuit pendant une nuit de pleine lune, les lentilles de quartz qu'elles contiennent diffracteront les rayons lumineux de façon à produire une structure lumineuse complexe sur la carte du fond du bassin. L'eau du bassin renverra un rayon qui marquera, sur la carte, un emplacement correspondant à un endroit se trouvant à une centaine de kilomètres du temple, au cœur de la Cordillière des Andes. La structure lumineuse ne sera pas symétrique tant que les trois tablettes n'auront pas été correctement placées, ni si les conditions ne sont pas bonnes. Seuls des rayons incomplets illumineront la carte si deux parties des tablettes sont réunies ou si le bassin n'est pas rempli d'eau.

Le point indiqué par les Tablettes de la Lune est l'endroit où se trouve le principal temple dédié à Shub-Niggurath, celui que les fidèles appellent la Chèvre Noire. Il est possible d'atteindre ce temple en empruntant les longs tunnels creusés par les extraterrestres.

Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèlera une pierre de

touche soigneusement cachée dans le mur sud. Si on appuie sur cette pierre, le fond du bassin glissera sur le côté, sous le sol, et révélera un puits apparemment sans fond le long des bords duquel spirale une rampe de pierre large de près de deux mètres. C'est le pesant glissement du fond du bassin qui a causé les mystérieuses secousses ressenties sur le lieu des fouilles.

Une porte secrète se cache dans le coin nord ouest de la pièce. Elle peut être trouvée avec un jet de Trouver Objet Caché réussi et elle mène vers une petite antichambre.

Les cérémonies

Chaque nuit, Ticocha et ses fidèles se rendent vers la salle de la carte pour adorer la Chèvre Noire et communiquer avec leurs maîtres, les extraterrestres. Avant que la cérémonie ne débute, le bassin est ouvert pour permettre à huit extraterrestres d'en sortir pour assister aux sombres rituels. A ce moment un Serviteur des Dieux extérieurs est convoqué et la brève cérémonie peut commencer. Lorsque celle-ci est terminée, le Serviteur est dissipé et les fungi retournent dans leur repaire, laissant derrière eux des traces de champignons phosphorescents qui se développent dans les cavernes. Quiconque entre dans la chambre de cérémonie moins d'une demi-heure après la fin d'un rituel pourra voir ces spores luisantes qui couvrent toute la pièce.

Les Mi-Go de la chambre de cérémonie

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	10	8	6	9	8	10	5	7
CON	11	9	7	10	9	11	6	8
TAI	12	10	9	9	7	8	10	11
INT	13	12	11	9	13	14	12	10
POU	16	13	15	12	14	11	16	10
DEX	20	15	14	13	11	11	10	10
PdV	12	10	8	10	8	10	8	10
Pinces :								
% att.	45	35	45	35	30	35	50	55
Dom.*	1D6 – 1D4	1D6	1D6 – 1D4	1D6	1D6 – 1D4	1D6 – 1D4	1D6	1D6

* plus étreinte

Déplacement 7/9 en volant.

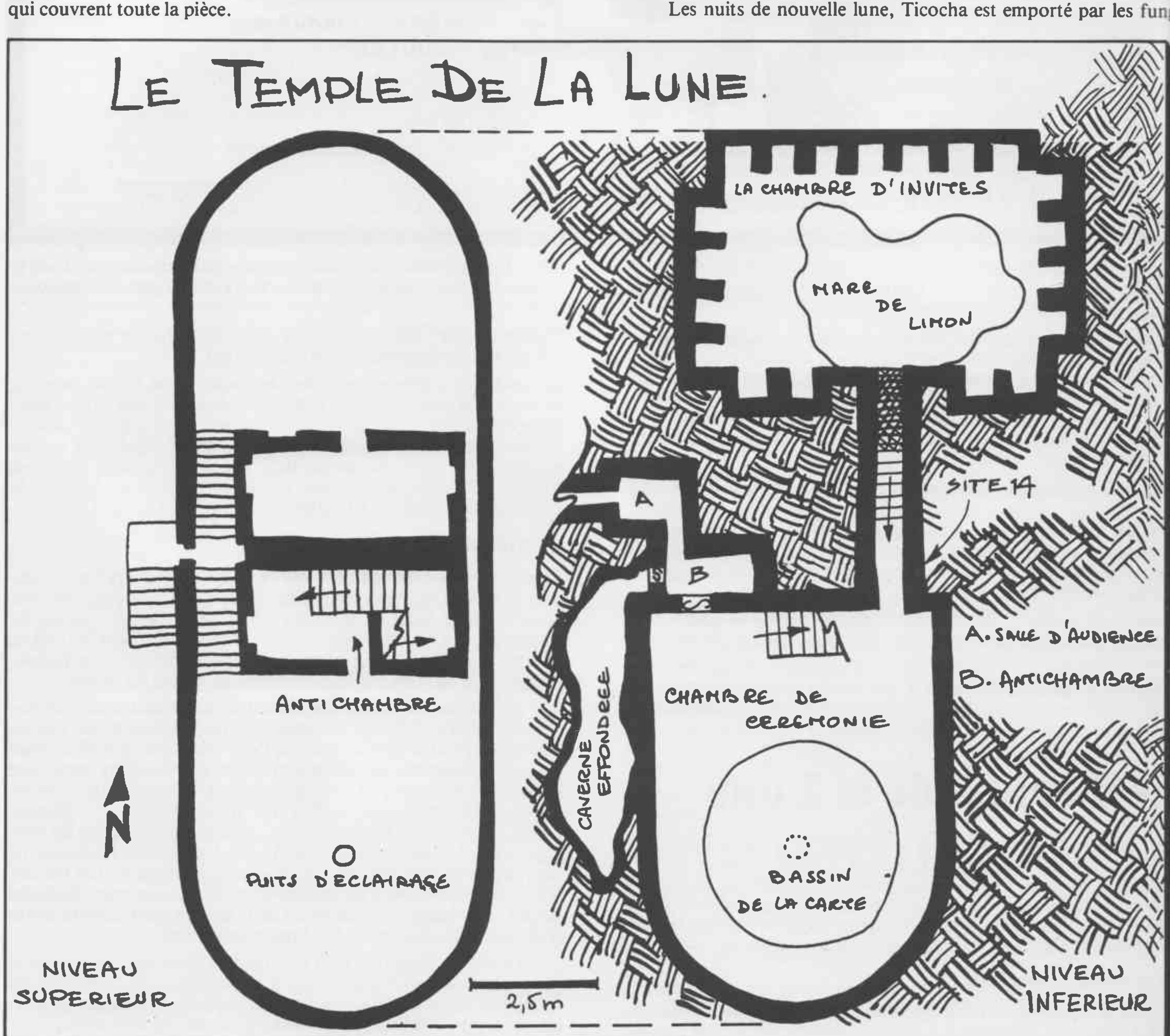
ARMES : aucune, les armes empalantes ne causent que des dommages minimum.

PERTE DE SAN : 0/1D6

SORTILEGES : Le fungi 1 connaît Invoquer et Contrôler un Sombre Rejeton, le fungi 6 connaît Invoquer et Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, le fungi 8 connaît Invoquer et Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

NOTE : Les huit fungi qui viennent assister aux cérémonies n'amènent pas d'armes avec eux.

Les nuits de nouvelle lune, Ticocha est emporté par les fungi



vers le temple principal pour participer à une cérémonie encore plus cauchemardesque. Le voyage, par les tunnels ne prend que quelques heures. Ces nuits là, les fidèles procèdent à un sacrifice. Le cœur de la victime est arraché et son corps est jeté dans le puits — c'est ce qui est arrivé au professeur Dermott, à Farnsworth et aux ouvriers disparus.

Si plus d'un Investigateur venaient à s'aventurer dans le temple au cours d'une de ces cérémonies, les fidèles interrompraient leur rituel et se retireraient rapidement à l'abri des passages souterrains.

Le Serviteur des Dieux Extérieurs

FOR 13	CON 20	TAI 17	DEX 18	INT 13
POU 12	PdV 19	Déplacement 7		

ARMES : 2D3 tentacules 45 %, 2D4 de dommages chacune.

PERTE DE SAN : 1/1D10

SORTILEGES : Le Serviteur peut siffler des Horreurs Chasseresses, des Byakhees et des Maigres Bêtes de la Nuit. Il connaît aussi Appeler Ithaqua, Contacter les Profonds, Contacter une Goule, Contacter un Chien de Tindalos, Contacter une Larve de Cthulhu, le Signe des Anciens, la Poudre de Ibn Ghazi, Convoquer un Sombre Rejeton, Convoquer un Vampire Stellaire.

Le site 14 : C'est un long couloir de pierres encastrées, avec une volée de marches qui descend vers le milieu. Il est actuellement rempli de décombres mis là par les ancêtres de Ticocha pour éviter que quiconque ne puisse accéder à la chambre d'invité. Il faudra deux jours de travail acharné pour dégager le passage et avoir accès à la porte de pierre en forme de "A" qui se trouve au bout. Il y a trois pierres de touche, l'une au-dessus de la porte, les deux autres de part et d'autre (réussir un jet de Trouver Objet Caché pour chacune d'elles) et elles doivent être pressées simultanément pour activer le mécanisme qui fera descendre lentement la porte dans le sol.

Lorsque la porte s'ouvrira, le lac de limon de la chambre d'invité se déversera dans le couloir. Tous ceux qui ne réussiront pas un jet d'Esquiver n'auront pas le temps de se mettre à l'abri et seront pris dans le flot visqueux et nauséabond. Les Investigateurs qui seront le plus près de la porte n'auront pas le temps d'esquiver. Ceux qui seront pris dans le déversement devront réussir un jet égal ou supérieur à leur POU × 5 pour éviter d'ingérer du limon. Ceux qui rateront ce jet perdront (définitivement) un point de CON et seront sérieusement malades pendant 1D8 heures pendant lesquelles ils seront incapables d'entreprendre la moindre activité. Pendant les 1D8 heures suivantes, tous les pourcentages de compétence seront diminués de 10 %. Le limon se déversera pendant un moment, mais il s'arrêtera lorsqu'il aura atteint le niveau de la marche inférieure de l'escalier.

La chambre d'invité : Au temps où le temple venait d'être construit, des groupes d'extraterrestres restaient avec leurs alliés humains pour leur enseigner les rites blasphématoires en l'honneur de Shub-Niggurath. Ces antiques professeurs résidaient dans cette chambre jusqu'à ce que leurs élèves en sachent assez pour se débrouiller tout seuls. Lorsque les extraterrestres sont retournés dans leurs cavernes, cette pièce fut murée et le passage qui y mène fut comblé pour éviter toute incursion accidentelle.

Au cours des années, des infiltrations ont formé une mare de limon noir contre le mur sud et la porte de la chambre. Dans ce nauséabond bouillon de culture, toute une variété de champignons s'est développée, mais il n'y a qu'un seul de ces champignons qui soit vraiment dangereux. Il est haut d'un mètre environ. C'est une horreur en forme de doigt couvert de pustules rouges. Le moindre contact le fera exploser, lançant autour de lui un nuage de cinq mètres de diamètre de spores acides qui causeront 1D6 points de dommage à toute peau exposée. Ce champignon est, de loin, le plus gros et le plus remarquable de ceux qui ont prospéré dans cette salle.

Les murs de cette salle sont troués de niches, occupées à l'origine par des extraterrestres mais maintenant remplis d'excroissances mycologiques. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permettra de trouver une amulette de la Chèvre Noire dans une niche.

L'antichambre : Elle est vide, mais elle contient deux portes secrètes. La première mène vers la salle de cérémonies. Il faut réussir un jet de Trouver Objet Caché pour la repérer, un autre pour trouver la pierre de touche qui permet de l'ouvrir, un autre encore pour repérer les petits trous à hauteur d'yeux au centre de la porte. Ces trous permettent d'avoir une vue claire de la plus grande partie de la chambre de cérémonies.

La seconde porte secrète est située dans le mur ouest et donne sur la caverne effondrée. Une fois que sa présence a été détectée par un jet de Trouver Objet Caché réussi, une simple pression suffit à la faire pivoter et à l'ouvrir.

La salle d'audience : Au centre de cette salle vide se dresse une étrange machine faite de même métal luisant que les cylindres des chambres mortuaires. Un jet réussi d'Electricité permettra de savoir que c'est une sorte d'appareil de communication. Cette machine est utilisée par les extraterrestres pour communiquer avec les cerveaux qui sont enfermés dans les cylindres.

C'est une sorte de micro parsemé d'une myriade de petites protrusions et reliée à chaque cylindre par un cable flexible en métal. Quiconque réussira un jet de Mécanique pourra comprendre comment faire marcher cet appareil, mais tous les occupants des cylindres sont des Incas et ne peuvent parler que le Quechua. De plus, seuls les plus récents cerveaux peuvent faire autre chose que hurler indéfiniment une fois que l'appareil est fixé sur leur cylindre (les plus récents baragouinent frénétiquement et follement en Quechua).

Les Cavernes des Fungi

Au cours des nombreux siècles pendant lesquels ils ont exploité les ressources minières des contrées retirées du Pérou, les extraterrestres originaires de Yuggoth ont creusé plusieurs centaines de kilomètres de tunnels et de passages à partir de la caverne principale. Certains de ces passages sont utilisés par les fungi et leurs alliés humains pour se déplacer sans être vus du Temple de la Lune au Temple de la Chèvre Noire. Les deux temples sont grosso-modo distants d'une centaine de kilomètres, distance qui peut être parcourue en cinq jours en passant par les montagnes à l'extérieur, mais les fungi ne mettent que trois heures en volant dans ces passages. Les tunnels et les cavernes sont couverts d'excroissances de champignons. Ces étranges végétaux ne pourront pas être identifiés par les Investigateurs, parce qu'ils ne sont que des variétés mutantes grotesques en provenance de Yuggoth et mal adaptées à la vie sur la Terre. La plupart d'entre eux sont luminescents et brillent d'une maladive lueur rose, orange pâle, jaune ou violette. Plus les Investigateurs s'aventureront profondément dans les cavernes, plus les excroissances brilleront fortement et, à certains endroits, les personnages devront se protéger les yeux parce que la lumière deviendra vraiment irritante et provoquera des larmoiements, des irritations et même des brûlures. Les tunnels récents ne sont pas envahis de ces champignons et sont donc d'un noir d'encre — les extraterrestres n'ont pas besoin de lumière pour s'y déplacer.

Le sol, les parois et le plafond de ces tunnels sont couverts de mousses, de limon et de pousses de champignons formant parfois des couches épaisses de plusieurs dizaines de centimètres. La roche n'est visible que dans les tunnels récemment creusés. Certains des champignons sont haut de plus de trois mètres et toutes les cavernes sont pleines de colonnes de matière fongique allant du sol au plafond. La plupart des champignons semblent maladifs, d'horribles amas de fibres en décomposition et de masses fongiques pourries, aussi hauts que la taille d'un homme, sont visibles un peu partout.

Des petites créatures noires peuvent être vues en train de ramper et de glisser entre les colonnes et les excroissances et, de temps en temps, on peut voir des petites formes noires voleter entre les poussées de champignons qui pendent au plafond des cavernes. Toute une variété de couinements, de grognements, de bourdonnements et de plaintes métalliques peuvent être entendus faiblement, ils sont produits par la vie animale et végétale qui s'est développée.

L'ensemble du complexe est baigné d'une odeur nauséabonde de pourriture. L'air est confiné et les Investigateurs trouveront les cavernes désagréablement humides. Même le fait de marcher est désagréable en soi, en raison des épaisses couches spongieuses qui couvrent le sol.

Les horribles visions, sons et odeurs des cavernes se combinent pour former un monde souterrain totalement inhumain. Pour chaque jour qu'un homme passe dans cet univers, la perte de SAN est de 1/1D8.

Heureusement pour l'Humanité, seule une infime partie des formes de vie de Yuggoth peut survivre sur la Terre. Mais, malgré cela, la variété est très grande dans les cavernes.

Le charnier : Cette pièce est située au bout de la rampe qui descend en spirale sur le bord du puits apparemment sans fond de la salle de cérémonies au niveau inférieur du temple. Pour les infortunés dont le corps est jeté là, c'est vraiment le bout du voyage. Une énorme pile de squelettes et de cadavres en décomposition, couverts de dégoûtantes moisissures et de champignons remplit la pièce. L'odeur qui émane des restes rend l'air presqu'irrespirable et quiconque entrera devra réussir un jet égal ou inférieur à sa CON × 5 s'il ne veut pas être obligé de faire retraite temporairement. Parmi les cadavres mutilés par la longue chute, se trouvent les corps des cinq ouvriers disparus ainsi que ceux du professeur Dermott et du professeur Farnsworth.

La caverne effondrée : C'est une zone qui s'est récemment effondrée et qui est remplie de gros rochers et de terre. Un jet de Géologie réussi indiquera à l'Investigateur concerné que l'effondrement ne date que de quelques semaines. Un Investigateur qui réussira un jet de Chimie remarquera qu'une légère odeur d'ozone flotte encore dans l'air. Cette caverne était le passage secret par lequel on pouvait accéder au niveau inférieur du temple. Il a été bouché par les extraterrestres peu de temps après que Fernando Vasquez pénètre et ressorte des cavernes. L'odeur d'ozone provient d'un agitateur moléculaire que les fungi ont utilisés pour provoquer l'effondrement.

Le couloir d'accès : Il ouvre la voie sur le reste du complexe. Les champignons lumineux sont assez rares à cet endroit, mais le tunnel le plus large qui se dirige vers le nord est empli d'une très forte illumination. Les entrées des tunnels de mine abandonnés sont voilés par de nombreuses toiles d'araignées et il est évident qu'ils n'ont pas été utilisés depuis plusieurs dizaines d'années.

La caverne en impasse : Les tunnels qui y donnent accès sont dépourvus de toiles d'araignées, bien qu'il n'y ait aucune trace de passage récent. Une fois par siècle, environ, le charnier est débarassé de ses débris humains qui sont amenés ici pour être réduits en une fine poussière grise par un appareil de désintégration extraterrestre. La toute dernière pièce de cette caverne est remplie par un tas de cendres de six mètres de haut sur six mètres de diamètre, autour duquel on peut trouver des petits morceaux mal désintégrés. Les parois et le plafond de cette caverne sont noircis et vitrifiés. Un jet de Géologie réussi permettra de comprendre qu'ils ont été soumis à une température extrêmement élevée — causée par le désintégrateur...

Les mines abandonnées : Ces tunnels de deux mètres cinquante de haut sont encombrés de champignons-toiles d'araignées et il est évident, du premier coup d'œil qu'ils n'ont pas été utilisés depuis des dizaines d'années. On ne trouvera aucun champignon lumineux dans ces mines et quiconque voudra explorer les tunnels sera obligé de patauger dans une couche de limon gluant et collant arrivant jusqu'à hauteur des genoux. Après plusieurs kilomètres de progression dans ces sinueux passages, on aboutira à une impasse. Les tunnels sont parfaitement tubulaires, l'arc du plafond étant le même que celui du sol, ce qui ne peut pas être le fruit d'un phénomène naturel, ni même d'un travail humain.

Les tunnels lumineux : Ce sont les deux principales voies du complexe de cavernes et ils partent, l'un vers l'est, l'autre vers le nord du couloir d'accès. Ils sont violemment éclairés par une lueur violette qui fait mal aux yeux. Des lunettes de soleil sont assez efficaces pour s'en protéger, sinon on ressent un puissant et lanscinant mal de tête en restant exposé pendant quelques temps à ces radiations (– 5 % à chaque jet de compétence).

A l'embranchement, un jet d'Ecouter réussi permettra d'entendre un étrange vrombrissement comme celui qui écoute n'en aura jamais entendu de sa vie (ceux qui, parmi les Investigateurs ont déjà rencontré des fungi pourront reconnaître ce bruit). Le vrombrissement semble plus fort dans le tunnel qui va vers l'est (il est caractéristique des extraterrestres et il est dû à la présence d'un grand nombre d'entre eux vers l'est).

Les cavernes sont larges d'une soixantaine de mètres et très hautes de plafond (les plafonds se trouvent à une altitude variant de 100 à 250 m). Des expèces de longues feuilles de fougère vermillon pendent des plafonds et se balancent comme si elles étaient ballotées par une douce brise, bien qu'il n'y ait pas le moindre souffle de vent...

L'entrepôt : C'est une grande salle sinistre encombrée de dizaines et de dizaines d'excroissances veinées oranges couvertes de limon visqueux. Ces excroissances ont une taille proche de la taille d'un homme et ont un diamètre dépassant largement les cinq mètres. Chacune d'elle est animée de pulsations constantes, comme si elle respirait. Ce sont des sortes de containers formés par des champignons spécialement conçus pour recouvrir n'importe quel objet en quelques minutes. Elles sont absolument inoffensives pour des créatures mobiles, mais tout homme qui restera immobile pendant plus de cinq minutes sera attaqué par une excroissance qui éclatera de spores répandues sur le sol et qui couvrira ses pieds, avant de progresser en recouvrant 1D3 points de sa TAI par round, jusqu'à l'envelopper complètement en l'asphyxiant. La victime de cette excroissance pourra se dégager si elle réussit à surmonter sa FOR de 6D6 + 10. En outre, il est possible de se servir d'armes tranchantes pour se dégager ou dégager une victime. Chaque point de dommage pris par l'excroissance de cette manière, réduit sa FOR d'autant de points. Le feu ne lui causera aucun dommage apparent et les balles ne pourront que la percer de petits trous, sans autre effet.

Un ouvrier extraterrestre est pratiquement toujours présent dans cette pièce, retirant des objets de leur répugnant emballage, en plaçant d'autres dans des excroissances, ou, tout simplement, en train de monter la garde. Cet ouvrier sera immédiatement conscient de toute présence humaine et manifestera immédiatement une grande hostilité.

Le gardien extraterrestre

FOR 7	CON 9	TAI 6	DEX 11	INT 14
POU 3	PdV 8	Déplacement : 7/9 en volant		

ARMES : Pinces 70 %, 1D6-1D4 de dommages, plus étreinte.
Pistolet électrique 25 %, 1D10 de dommages + voir ci-dessous, vitesse 2.

NOTES : Le pistolet électrique tire une charge d'étincelles bleuâtres qui a des effets variés. Elle cause 1D10 points de dommages, mais ces points sont appliqués sur la Table de Résistance contre les points de vie de la victime. S'ils surmontent les PdV de la victime, celle-ci meurt instantanément. S'ils ne réussissent pas à les surmonter, la victime voit ses muscles pris de spasmes très douloureux et ne plus répondre à ses intentions pendant un nombre de rounds égal au nombre de points de dommages infligés.

Le pistolet électrique ressemble à une sorte de poignée de porte couverte de verrues avec un petit trou à une extrémité. De fins fils courent sur toute sa surface. Les extraterrestres s'en servent en le serrant fortement, ce qui a pour effet de modifier sa résistance électrique. Les hommes, ne pouvant l'utiliser de cette manière, peuvent parvenir à faire feu avec cette arme en tordant un de ses fils (un jet d'Electricité est nécessaire pour comprendre qu'on peut s'y prendre ainsi, un deuxième jet pour déterminer quel fil il faut tordre). Le fil doit être à nouveau rapidement tordu après qu'un coup soit parti pour pouvoir tirer à nouveau, ce qui fait que, dans des mains humaines, cette arme n'a qu'une vitesse de 1/3 au lieu de 2.

Si le score obtenu par un homme, lorsqu'il tire avec ce pistolet, est de 98-00, la charge se retourne contre lui et le frappe.

Le champ de bataille : Un jet réussi de Trouver Objet Caché permettra de repérer une lueur métallique sous un amas de champignons monstrueux. Si les Investigateurs dégagent cet amas, ils mettront à jour les squelettes de deux hommes tenant des vieux fusils de l'armée péruvienne. Les canons de ces armes sont percés de petits trous et des petits champignons roses et visqueux, au chapeau formé de tentacules, poussent directement sur le métal en le faisant briller par endroits. Des jets de Trouver Objet Caché supplémentaires permettront de découvrir une douzaine d'autre squelettes armés. Il faudra réussir un jet d'Histoire pour déterminer, à l'examen des fusils et des boucles de ceinture mises à jour, qu'il s'agit vraisemblablement d'objets correspondant à ceux qui étaient utilisés dans l'armée péruvienne aux alentours de 1880, au cours de la guerre du Pacifique qui opposa le Pérou et le Chili.

Les squelettes sont les restes d'une patrouille qui, en arrivant dans cet endroit, y décela une activité inhabituelle et qui fut exter-

ée par les extraterrestres. Si les Investigateurs retournent à ma et contactent l'armée, ils apprendront que les registres font érence à une patrouille de 14 hommes portée disparue au ment où un régiment est passé à proximité du lieu des fouilles.

mines en activité : Dans ces zones où les travaux miniers se rsuivent, les Investigateurs pourront clairement entendre le rdonnement provoqué par le travail des extraterrestres. Il y a % de chances pour qu'ils rencontrent une équipe de mineurs à ntrée même de n'importe quelle galerie de mine et à n'importe el moment, mais s'ils décident d'aller explorer l'une des galeries faitement tubulaires, ils rencontreront obligatoirement des raterrestres.

Une équipe de mineurs est toujours formée de sept extraterres-, dont deux sont occupés à manier une excavatrice tout au fond tunnel. Les excavatrices sont des appareils biomécaniques for- d'une combinaison de métal et de champignons en forme ovoïdes dégonflés et qui comportent une sorte de disque strié sur devant. Cet appareil glisse lentement sur le fond des tunnels, un comme une limace. Les ovoïdes, de chaque côté, luisent d'une eur verdâtre et pulsent suivant un rythme qui rappelle les batte- ts d'un cœur. Lorsqu'une excavatrice est activée, la lueur accroît au point de faire mal aux yeux et une bouffée d'énergie de x mètres cinquante de diamètre éclate à partir du disque, cou- t une tranche parfaitement circulaire de rocher en augmentant profondeur du tunnel de 30 cm.

Après cette explosion énergétique, tout ce qui reste est com- é de minéraux utiles qui, auparavant étaient pris dans la roche. minéraux sont avalés par des tubes agités de spasmes qui sor- t de l'appareil, triés et éjectés sur des plateaux de transport qui, rrière, sont tenus au-dessus du sol par des groupes de champi- ns lumineux.

Les plateaux de transport sont manipulés par cinq extraterres- s qui les poussent le long du tunnel ou qui les font monter dans grande fissure pratiquée dans le plafond. C'est par de telles fis- es que les mineurs se débarrassent de ce qui ne leur est pas utile, tel que l'or, le cuivre, le zinc et le plomb. Les Investigateurs ne pourront pas emprunter une fissure pour sortir d'un tunnel parce qu'on ne peut y accéder qu'en volant.

Il y a une équipe de mineurs dans chaque tunnel d'une mine en activité. Aucun de ces mineurs n'est armé. Si une équipe est attaquée, au moins l'un des mineurs tentera de s'échapper pour alerter le reste de la colonie.

Une équipe de mineurs typique

	1	2	3	4	5	6	7
FOR	11	15	11	9	14	12	15
CON	8	12	9	11	18	10	11
TAI	10	10	8	14	7	9	11
INT	13	15	16	15	16	13	14
POU	13	13	13	15	17	17	14
DEX	20	20	17	16	14	13	13
PdV	9	11	9	13	13	10	11
Pinces : %	35	50	30	45	40	40	45
Dommage* :	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6	1D6

* + étreinte

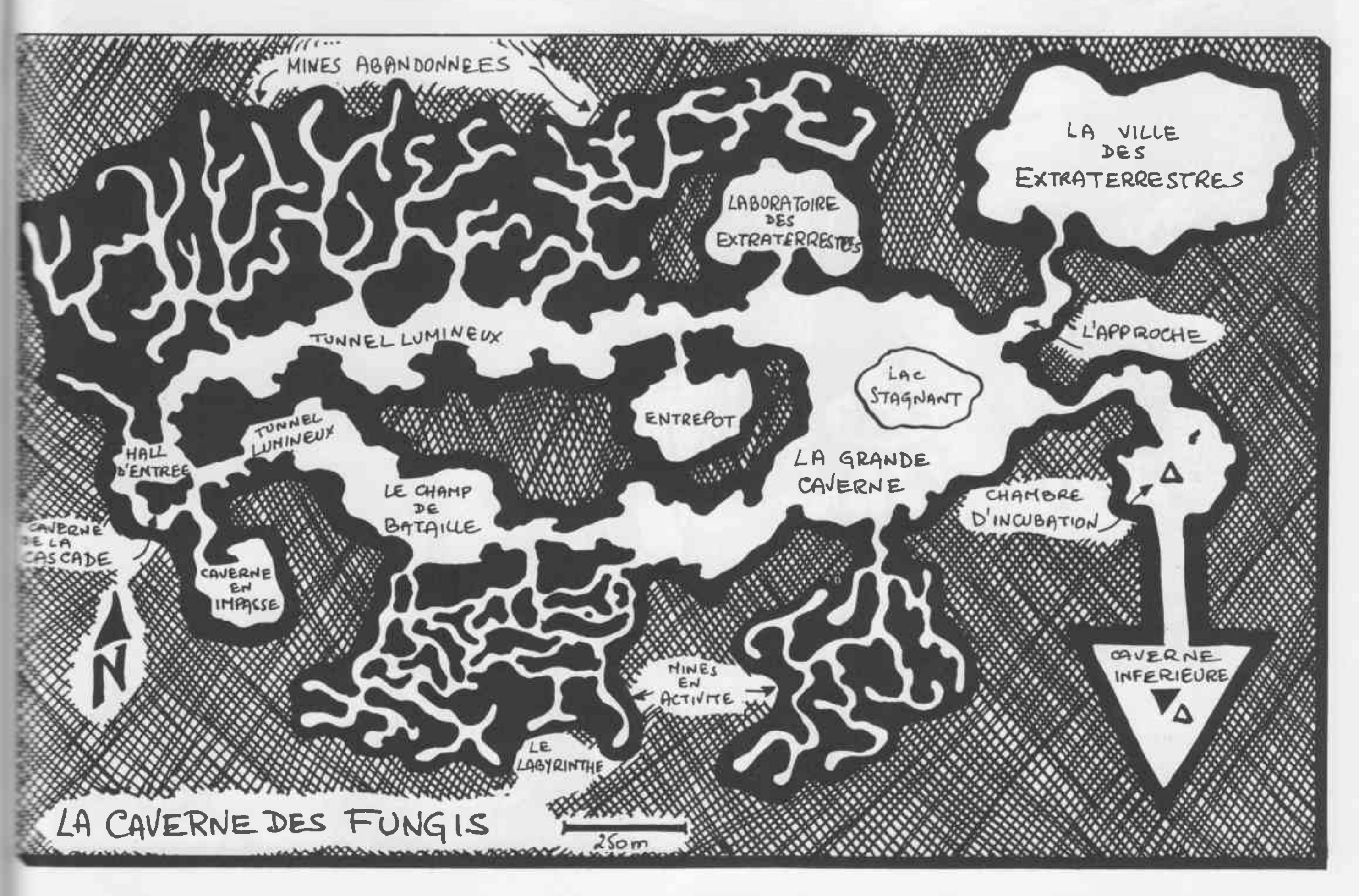
Déplacement : 7/9 en volant

ARMURE : Aucune, mais les armes empalantes ne causent que le dommage minimum à chaque coup.

Perte de SAN : 0/1D6.

SORTILEGES : Aucun.

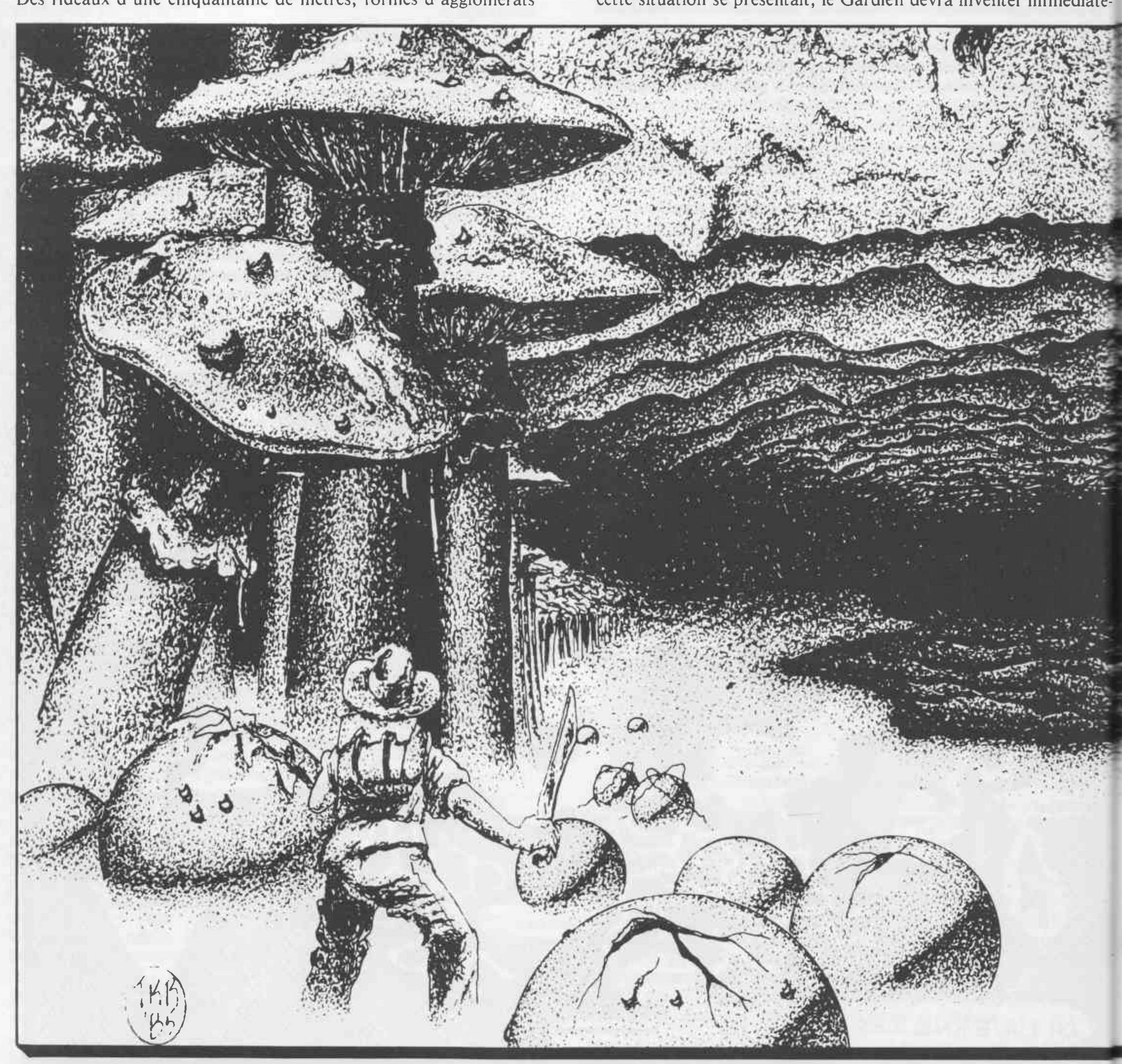
Le labyrinthe : C'est une partie de la mine où l'activité est très grande. Les extraterrestres y ont découvert un filon particulièrement important de cristaux. Dans cette zone, les chances de rencontrer une équipe transportant du minerai sont de 75 %. Si cela n'arrive pas les personnages tomberont sur des équipes de mineurs au travail, comme ailleurs dans les mines. S'ils essayent d'explorer cette partie des mines, les Investigateurs auront de grandes chances de se perdre. Si cela leur arrive, il faudra qu'ils réussissent un jet de Suivre Une Piste pour retrouver la galerie principale.



La grande caverne : C'est le point central du complexe minier ; tous les principaux tunnels y aboutissent. Cette grande caverne est longue de trois kilomètres, large d'un kilomètre et demi et haute de près de huit cents mètres. La lueur émise par les champignons est telle qu'elle fait mal aux yeux, c'est pourquoi toutes les compétences des Investigateurs qui font appel à leur vue (Trouver Objet Caché, Tir avec des armes à feu, etc.) sont diminuées de moitié dans cet endroit.

L'air est beaucoup plus humide ici que dans les autres cavernes, ce qui rend la respiration difficile. L'odeur de moisi et de pourriture est insupportable et les gouttes d'eau qui tombent du haut des champignons géants et d'autres excroissances non moins désagréables qui s'accrochent au plafond sont si nombreuses qu'on a l'impression qu'il pleut. Toutes les excroissances sont beaucoup plus grandes que nulle part ailleurs dans les autres cavernes. Les pousses de champignon les plus hautes s'élèvent à plus d'une centaine de mètres ou descendent du plafond d'une longueur comparable, atteignant un diamètre d'une dizaine de mètres à leur base. Des rideaux d'une cinquantaine de mètres, formés d'agglomérats de moisissure marron, pendouillent du plafond formé d'une matière rosâtre spongieuse animée de convulsions régulières. Les parois sont entrelacées de lianes noires épaisses soutenant des bulbes violets de trois mètres qui éclatent de temps en temps, crachant des laves gluantes de moisissure vert de gris dont les autres excroissances semblent se nourrir. Des bulles géantes, d'une couleur jaunâtre veinée de rouge violent, flottent çà et là en diffusant un épais brouillard. De temps en temps, une de ces bulles se pose sur la surface de l'étang fétide au centre de la caverne pour absorber un peu plus d'eau stagnante avant de reprendre son essor. Bien qu'elles puissent sembler menaçantes, ces bulles ne sont là que pour humidifier la grande caverne.

Le lac stagnant : Les eaux stagnantes de ce lac aux dimensions relativement étendues sont couvertes d'une couche d'une trentaine de centimètres de filaments d'algues. On peut être sûr qu'aucun Investigateur, courageux au point de se frayer un passage à travers cette massse spongieuse pour atteindre le liquide qu'elle recouvre, ne sera assez téméraire pour en boire une seule goutte. Si, toutefois, cette situation se présentait, le Gardien devra inventer immédiate-



ment des effets particulièrement catastrophiques...

Lorsqu'ils seront dans la grande caverne, les Investigateurs pourront entendre le bourdonnement causé par l'approche d'un gros essaim d'extraterrestres volant maladroitement. Après s'être cachés, ils pourront en compter plus de cinquante qui manœuvrent lourdement dans la caverne. Un ou deux des extraterrestres entreront même en collision avec les rideaux de moisissure, sans que cela semble leur faire le moindre effet. Leurs têtes ressemblant à des cerveaux dénudés changeront de couleur rapidement pendant qu'ils se parleront les uns aux autres.

Le laboratoire extraterrestre : C'est une caverne bien éclairée dans laquelle sont entreposés des échantillons de pratiquement toutes les innovations technologiques dont disposent les extraterrestres. Huit d'entre ceux-ci sont présents dans cet endroit et ils n'apprécieront pas du tout une intrusion humaine. Trois de ces extraterrestres sont armés de pistolets électriques. Deux de ceux qui ne sont pas armés s'envoleront dès que les Investigateurs auront été détectés et essaieront de sortir du laboratoire pour alerter leurs congénères de ce qui se passe.



Cette grotte est principalement un atelier de réparation, c'est pourquoi plusieurs exemplaires de toute une variété d'appareils (comme des excavatrices, des pistolets électriques, des cylindres à cerveaux, des appendices à communiquer et des plateformes flottantes) peut y être vue. Les plus gros engins sont de fabrication biomécanique. Un assortiment d'outils étranges est réparti sur divers établis. Quiconque voudra s'emparer d'un de ces outils recevra une décharge brûlante dans la main qui aura pour effet de diminuer toutes ses compétences manuelles (Mécanique, Armes de Poing, etc...) de 10 % pendant 1D3 heures.

La caverne attenante est divisée en plusieurs ateliers par des cloisons élastiques faites d'une sorte de champignons spongieux et capables d'absorber des chocs considérables lorsque, éventullement, une réparation tourne mal. Même les balles et une explosion de dynamite ne peuvent pas percer cet organisme, mais avec un couteau on peut y couper, avec beaucoup de lenteur, quelques lambeaux.

Un des ateliers, près du centre de la grotte, peut facilement être identifié comme étant une salle d'opérations. Au centre de cette pièce se dresse une table en métal noir brillant, creusée d'une forme humaine. A proximité, on peut voir des plateaux remplis d'instruments chirurgicaux et une petite armoire contenant neuf cylindres à cerveaux vides. Juste à côté, un puits de trois mètres de diamètre, apparemment sans fond, laisse dégorger un ignoble amas de pourriture. C'est dans cette pièce que les extraterrestres prélèvent le cerveau de leurs victimes humaines pour les placer dans des cylindres. Ils jettent les cadavres dans le puits où une espèce particulière de champignon dissout rapidement les chairs. Dans certains pays infestés de Fungi de Yuggoth, les cadavres de leurs alliés humains sont soigneusement conservés et leurs cerveaux soigneusement réimplantés entre des voyages vers Yuggoth ou ailleurs. Ce n'est pas le cas ici.

Sur une table, dans une autre salle d'opération située vers le fond de la grotte gît le corps d'une femme dont la poitrine a été ouverte. Un rapide examen permettra de voir que ce corps a été vidé de tous ses organes. Un examen plus attentif montrera que le corps n'est pas fait de chair, mais d'une sorte de plastique imitant parfaitement la chair. C'est une nouvelle forme de déguisement à l'usage des extraterrestres. Il est évident qu'aucun être humain ne peut entrer dans ce corps sans devoir subir des altérations chirurgicales importantes (tel que l'ablation de tous ses membres), mais les fungi sont des chirurgiens hors pair et, pour eux, une telle opération n'est pas difficile à réaliser.

Les extraterrestres du laboratoire

	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	14	12	15	7	13	16	11	9
CON	10	9	8	9	14	15	13	8
TAI	12	10	13	6	14	8	9	13
INT	16	14	18	14	14	13	17	14
POU	12	15	15	13	16	13	14	13
DEX	14	12	11	11	11	11	10	8
PdV	11	10	11	8	14	12	11	11
Pinces :								
% at	45	30	50	40	30	50	30	55
Dom*	1D6 + 1D4	1D6	1D6 + 1D4	1D6 − 1D4	1D6 + 1D4	1D6	1D6	1D6
* + étreinte								
Pist. élec.	55	55	25					
Dom**	1D10	1D10	1D10					

** Le pistolet électrique tire une boule d'étincelles bleuâtres qui provoque toute une variété d'effets : elle cause 1D10 points de dommage, mais ce dommage doit être appliqué sur la Table de Résistance contre les points de vie de la victime. Si les PdV de la victime sont surmontés, elle meurt instantanément, sinon, ses muscles sont animés de spasmes douloureux et ses membres ne répondent plus pendant un nombre de rounds égal au nombre de points de dommages infligés. Pour de plus amples informations, voir le paragraphe concernant les gardes de l'entrepôt.

Déplacement : 7/9 en volant.

ARMURE : aucune, mais les armes empalantes ne causent que le dommage minimum à chaque coup porté.

Perte de SAN : 0/1D6.

SORTILEGES : Le fungi n° 4 connaît le sort Convoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs, le fungi n° 5 connaît le sort Convoquer et Lier un Byakhee, le fungi n° 7 connaît les sorts Appeler Shub-Niggurath, Contacter Y'Golonac et Convoquer un Sombre Rejeton.

L'approche : Ce tunnel conduit directement vers la ville des extraterrestres. Au moment où les Investigateurs atteindront le premier coude, ils entendront le bourdonnement d'un groupe de fungi qui s'approchent. Ils auront tous le temps de se cacher et ce sera un groupe d'environ 75 extraterrestres qui passera au-dessus de leurs têtes. Il est évident que les voies d'accès ont été conçues extrêmement larges parce que les fungi éprouvent quelques difficultés à manœuvrer dans une atmosphère terrestre. Il y a 30 % de chances, toutes les demi-heures que les Investigateurs fassent à nouveau une rencontre similaire dans ce tunnel.

La ville des extraterrestres : C'est le cœur de la colonie, creusé à même le roc, dans la montagne. La simple vision de cette ville coûte 1D4/1D8 SAN. La caverne qui l'abrite est longue d'environ trois kilomètres, sur une largeur de deux, sa voûte est pyramidale et culmine à près d'un kilomètre et demi au-dessus du sol. Des entrées d'habitations extraterrestres, toutes triangulaires, parsèment les parois à toutes les hauteurs et sous tous les angles possibles. La majeure partie du sol est couverte par des piliers triangulaires se rejoignant les uns les autres et mesurant une trentaire de mètres de côté à leur base en s'élevant jusqu'à une altitude de plus de trois cent mètres. Des ouvertures triangulaires sont percées dans ces piliers et ressemblent à des espèces d'yeux morts et vides qui contemplent la ville en dessous d'eux. De temps à autre, des extraterrestres émergent de ces ouvertures et prennent leur essor ou empruntent d'un pas maladroit les passerelles ajourées qui joignent les piliers entre eux. D'étranges hiéroglyphes lumineux décorent les façades de ces édifices.

Un entrelac de routes sinueuses et de passerelles occupe le fond de la caverne, sous le plancher de la ville elle-même. Des milliers de sortes de champignons, aux formes hideuses, couvrent le sol et les parois de la caverne, formant une couverture putride de moisissure aux couleurs cauchemardesques. Même les étages inférieurs des tours supportent des excroissances volumineuses de mousse bilieuse agitée de convulsions et de spasmes manifestant leur vie contre nature. Inexplicablement, il y a peu de champignons phosphorescents dans cette caverne.

Les Investigateurs pourront découvrir ce paysage à partir d'un grand balcon naturel qui surplombe le sol de la caverne d'environ 150 mètres. Ils seront en très grand danger s'ils traînent trop longtemps à cet endroit. S'ils sont repérés, les extraterrestres se regrouperont par centaines pour les attaquer et les poursuivre sans merci, avec des pistolets électriques, dans les tunnels sinueux, tant qu'il en restera un de vivant.

La chambre d'incubation : C'est une pièce froide et humide dont le sol est recouvert d'une petite couche de fange gelée. La température oscille aux alentours du point de gel et la puanteur qui règne dans ce lieu est suffisamment puissante pour qu'un homme en bonne santé s'asphyxie.

Au centre de la pièce se dresse un pilier triangulaire aux angles aigus, percé d'orifices striés d'où sortent d'épais flots de vapeur malodorantes. Il est couvert de verrues animées de pulsations et dont la taille s'étend de quelques centimètres à plus de cinquante centimètres de long.

Pendant que les Investigateurs seront en train d'examiner cette salle, l'une des verrues grisâtres se mettra à vibrer frénétiquement avant de s'ouvrir de l'intérieur pour laisser sortir une chose rosâtre et grumeleuse qui s'envolera vers le tunnel principal. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra d'identifier cette créature comme étant une larve de fungi de Yuggoth nouvellement née.

Dans la partie sud de cette chambre d'incubation luit une porte triangulaire haute d'une trentaine de mètres. Ses rebords sont lisses et polis et, tout autour d'elle sont gravées des hiéroglyphes extraterrestres luminescentes. Une légère brise souffle de cette ouverture et un jet de Connaissance réussi permettra de réaliser que cette porte pourrait mener vers la surface. C'est en fait l'entrée vers le couloir d'ébonite.

Le couloir d'ébonite : C'est un tunnel triangulaire d'une longueur d'un kilomètre et demi, taillé dans le roc de la Cordillière. Les parois sont noires, brillantes et réfléchissantes. Elles distordront et réfléchiront toutes les lumières utilisées par les Investigateurs. Il n'y a aucun champignon d'aucune sorte dans ce passage. Dans les parois sont sertis de bizarres symboles propres au langage extraterrestre, des hiéroglyphes hautes de près de trois mètres et regroupées en tableaux de plus de trente mètres de long. Ces signes racontent une histoire dont les Investigateurs pourront s'estimer heureux de ne rien pouvoir en apprendre.

Le sol de ce passage est caché sous une couche d'une trentaine de centimètres de vapeur venant de la chambre d'incubation. En marchant, les Investigateurs butteront sur des irrégularités du sol (dans lequel d'autres symboles sont sertis). En progressant, les Investigateurs pourront remarquer que la température ne s'élève pas d'un seul degré et qu'elle reste très basse et très désagréable. Une couche de givre se formera sur leurs vêtements et sur leurs bottes.

C'est à ce moment que les personnages vont rencontrer un visage familier, du moins si Ticocha a survécu jusque là (sinon il ne se passera rien).

Au moment où les Investigateurs seront sur le point d'atteindre le bout du tunnel, ils pourront entendre le bourdonnement — maintenant familier — produit par un nouveau groupe de fungi qui vient de derrière eux. Il n'y a aucun endroit où se cacher, sauf sous la couche de vapeur. Tous ceux qui réussiront un jet de Se Cacher parviendront à se rendre invisibles de cette façon. Dans cette situation, la compétence de Camouflage est absolument inutile. Peu de temps après, deux fungi passeront, transportant Ticocha dans leurs bras multiples. Celui-ci repérera immanquablement tous ceux qui n'auront pas réussi à se dissimuler. Il leur criera qu'il est très surpris que des mortels aient pu parvenir si loin vivants, mais que cela ne peut, de toutes façons, pas empêcher les plans de ceux qui adorent la Chèvre Noire de se réaliser.

Ticocha et les extraterrestres n'interrompront pas leur progression pour attaquer les Investigateurs parce qu'ils ont quelque chose de bien plus important à faire. Si les Investigateurs tirent sur eux (chacun d'eux ne disposant que d'un round pour le faire car les extraterrestres progressent vite), ils verront leurs chances de toucher réduites de moitié. En outre, les cibles se trouveront toujours à une vingtaine de mètres d'eux, c'est pourquoi ceux qui tirent avec des armes dont la portée est courte verront leurs chances diminuées d'une moitié supplémentaire. Les armes qui ne sont pas dégainées ne pourront tirer qu'une seule fois et seulement si ceux qui s'en servent réussissent un jet inférieur ou égal à leur DEX × 5. Si aucun Investigateur ne réussit à toucher sa cible, on pourra entendre le rire moqueur de Ticocha s'estomper dans le lointain. Si une cible est touchée, Ticocha et les deux fungi se retourneront pour attaquer (les données de Ticocha ont été décrites plus haut).

Fungi transportant Ticocha (n° 1)

FOR 16	CON 10	TAI 13	DEX 15	INT 16
POU 10	PdV 12	Déplacement : 7/9 en volant		

ARMES : pinces 40 %, 1D6 + 1D4 de dommages + étreinte.

Fungi transportant Ticocha (n° 2)

FOR 8	CON 11	TAI 7	DEX 14	INT 14
POU 14	PdV 9	Déplacement : 7/9 en volant		

ARMES : pinces 45 %, 1D6-1D4 de dommages + étreinte.

La caverne inférieure : C'est une vaste caverne large d'environ un kilomètre et demi et haute d'autant. Les parois, le sol et le plafond sont polis pour être très brillants et réfléchir la lueur verte et maladive qui baigne tout l'endroit. Cette lumière est produite par trois symboles luminescents placés, chacun sur une paroi, à près de cent mètres au-dessus du niveau du sol.

Au centre de cette caverne se dresse un pilier colossal, large de trois cent mètres à la base et qui atteint le plafond. Il est fait d'une roche noire veinée de vert fluorescent écœurant. Dans chaque face du pilier s'ouvre une porte en forme de diamant de 25 mètres de haut donnant sur une obscurité totale. Au-dessus de chacune de ces portes est gravé un symbole étranger, mais non extraterrestre que tout Investigateur qui réussira un jet de Mythe de Cthulhu pourra identifier comme étant un symbole de Shub-Niggurath.

Initialement cachée à la vue des Investigateurs par le pilier et située dans la portion sud-est de la caverne, se dresse une imposante pyramide supportant des escaliers sur chacune de ses faces. Elle aussi s'élève jusqu'au plafond. Les escaliers qui couvrent cha-

cune de ses trois faces semblent avoir été conçus pour des géants, mais un escalier de taille humaine a été taillé au centre de chacun d'eux. Toutes ces marches mènent vers un large trou irrégulier percé dans le plafond et au fond duquel on peut apercevoir une lumière faible et vascillante. De cette ouverture sortent aussi des sons à glacer le sang qui ressemblent à des cantiques mêlant curieusement des voix humaines et des bourdonnements sur un accompagnement de flutes aigrelettes.

En passant près du pilier pour s'approcher de la pyramide, les Investigateurs seront assaillis par une odeur de cadavre en décomposition et ils entendront un bruissement qui provoquera un léger tremblement du sol. Cet étrange phénomène semblera venir de l'ouverture du pilier qui se trouve face à la pyramide. Si l'un des Investigateurs est assez téméraire pour regarder dans cette direction, il pourra voir la masse d'un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath sur le point d'entrer dans la caverne. Il faudra, toutefois, réussir un jet de Mythe de Cthulhu pour identifier l'horreur qui arrive.

Le Sombre Rejeton ignorera les Investigateurs tant que ceux-ci ne s'interposeront pas entre lui et la pyramide dont il a l'intention de gravir les marches. Si elle est laissée tranquille, cette créature montera l'escalier et disparaîtra dans l'ouverture du plafond, mais si elle est dérangée, elle attaquera immédiatement.

Le Sombre Rejeton de Shub-Niggurath

FOR 42	CON 12	TAI 41	DEX 13	INT 13
POU 24	PdV 27	Déplacement : 8		

ARMES : Tentacules 45 %, 4D6 de dommages + drainage de FOR.
PERTE DE SAN : 1D3/1D20.
SORTILEGES : Appeler Shub-Niggurath, Appeler Yog Sothoth, Contacter un Fungi de Yuggoth, Contacter Nyarlathotep, Sombre Malédiction d'Azathoth, Convoquer et Lier un Serviteur des Dieux Extérieurs.

Conclusion sur les cavernes

Les cavernes des Fungi de Yuggoth sont extrêmement meurtrières et il est fort probable qu'un ou plusieurs Investigateurs y soient tués. Bien que les chances de survie de nos héros soient très maigres, il est important de rappeler que la plupart des dangers qui peuvent être trouvés à cet endroit ne devraient pas être découverts et surtout pas combattus. Le Gardien devrait garder pour d'autres scénarios les parties des cavernes qui n'auront pas été explorées par les Investigateurs. Si ceux-ci réussissent à neutraliser une ou plusieurs parties de ces cavernes, il serait équitable de leur attribuer à chacun 1D10 de SAN pour chacune de ces parties.

Le Temple de la Chèvre

Ce temple a été creusé dans le flanc escarpé et boisé de l'est de la Cordillière. Il est encore le théâtre d'abominables cérémonies. Il a été intentionnellement conçu pour imiter la silhouette d'un arbre, si souvent associée à Shub-Niggurath.

La salle de l'autel : C'est à cet endroit que les réelles cérémonies se déroulent. En plein milieu de la pièce est creusé un large puits qui descend vers de profondes abysses. Les adeptes croient fermement que Shub-Niggurath lui-même vit au fond. Dans le coin sud-ouest de cette pièce se dresse une plateforme sur laquelle l'un des trois Sombres Rejetons se tient lorsqu'il a été convoqué pour assister à une cérémonie. Entre cette plateforme et le puits une volée de marches descend vers les cavernes. C'est une des voies par lesquelles le Sombre Rejeton, et probablement les Investigateurs peuvent entrer dans lè temple.

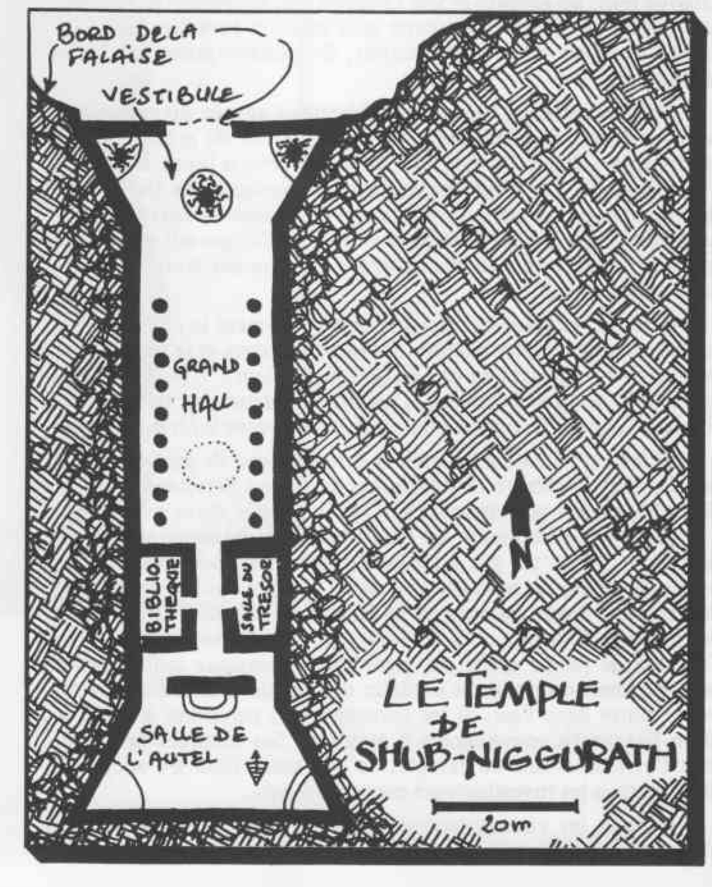
Dans le coin sud-est de la pièce,. une autre plateforme se dresse. Elle est réservée à un Serviteur des Dieux Extérieurs convoqué pour accompagner les cérémonies de son chant de flute simple. Contre le mur nord se trouve un autel sur lequel sont pratiqués les sacrifices à Shub-Niggurath. A droite et à gauche s'ouvrent de bas passages donnant accès au reste du temple.

La pièce est baignée d'une lumière verte issue de plusieurs gros champignons en forme de globe accrochés au plafond.

La salle du trésor : C'est là que sont entreposés les objets que les adeptes considèrent comme les pus précieux. La simple vision de la monstrueuse collection "d'objets" qui s'y trouvent coûte 0/1D6 SAN. En effet, cette collection est composée de plus d'une centaine de statuettes écœurantes et inhumaines taillées dans une sorte de pierre venue de Yuggoth. Beaucoup de ces statuettes sont des représentations de Shub-Niggurath et de Sombres Rejetons, mais quelques-unes représentent aussi des Horreurs Chasseresses, des Byakhees, des Maigres bêtes de la nuit, etc. Les Investigateurs devront réussir un jet de Mythe de Cthulhu pour identifier chaque type de créatures qu'ils n'ont encore jamais rencontré. Une étude attentive et prolongée (sur plusieurs semaines) d'une de ces statuettes révèlera des détails fascinants sur la forme et la nature de la créature qu'elle représente. Une telle étude permettra à l'Investigateur qui s'y adonne de gagner 1 % de plus en compétence en Mythe de Cthulhu. Un jet de Géologie réussi permettra de se rendre compte que dix de ces statuettes sont partiellement faites d'or (la valeur de l'or composant chacune de ces statuettes est de 1D10 × 1D100 dollars).

La bibliothèque : Les murs de cette salle sont garnis d'une rangée de supports, chaque paire d'entre eux soutenant une plaque épaisse de plus d'un cm, longue d'une cinquantaine de cm et large de trente. Il y a deux cents de ces étagères et elles sont toutes faites de tungstène et pèsent exactement 40 kg. Cent vingt de ces tablettes sont recouvertes de hiéroglyphes extraterrestres lumineuses et indéchiffrables. Les quatre vingt restantes sont conçues pour permettre à ceux qui parlent Quechua d'apprendre la langue des extraterrestres. Un Investigateur qui sait parler le Quechua pourrait apprendre cette langue ici (aucun des adeptes péruviens, ni même Ticocha, ne l'ont apprise). Notez qu'il est impossible à un homme de parler la langue des fungi : il peut simplement la lire. Les conversations entre les fungi de Yuggoth se font par des altérations de la couleur de leur tête — une chose qui n'est pas très facile à faire, pour un homme.

Si un Investigateur apprend cette langue et réussit à lire les cent vint tablettes restantes, il découvrira qu'elles racontent l'histoire des activités des fungi sur la Terre, depuis l'époque du jurassique, époque à laquelle ils sont arrivés. La lecture des tablettes permet d'ajouter 15 % à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Elle provoque la perte de 2D8 SAN, mais ne fait découvrir aucun sorti-



lège. Les tablettes ne contiennent qu'une impressionnante collection d'informations sur les fungi, leurs faits et gestes, leurs buts et leur physiologie. Le Gardien devrait utiliser toutes ces informations pour les intégrer dans ses futurs scénarios.

Si un Investigateur réussit à apprendre cette langue puis retourne dans les cavernes afin d'y lire les diverses hiéroglyphes qui s'y trouvent, le Gardien devra trouver lui-même une signification adaptée de celles-ci. Quiconque commencera à lire les hiéroglyphes gravées dans la caverne d'ébonite se rendra vite compte que sa santé mentale risque d'être très gravement affectée s'il continue à lire les abominables secrets qu'elles décrivent. Evidemment, même le Gardien lui-même ne peut pas avoir accès à d'aussi terrifiantes vérités sans avoir de grandes chances de devenir fou. C'est celà qu'il faudra dire à vos joueurs si l'un des personnages est assez chanceux (ou opiniâtre) pour réussir à lire les hiéroglyphes sans perdre toute sa SAN (tout Investigateur qui veut lire ces textes perdra 1D100 de SAN).

Le grand hall : C'est une vaste salle supportée par des colonnes de roche grise d'un diamètre de près de 20 mètres et gravées d'étranges dessins. Ces colonnes bordent les murs est et ouest sur toute leur longueur. Sur le sol de cette salle est dessiné un symbole — le même que celui qui est gravé sur les amulettes de la Chèvre Noire. Ce symbole est inoffensif, mais il scintille maladivement, baignant la plus grande partie de la salle d'une lumière verte écœurante. Seules les zones au-delà des piliers restent dans l'ombre.

Le vestibule : La lumière du monde extérieur éclaire cette pièce en passant par une large ouverture pratiquée dans le mur nord. Trois statues représentant des Sombres Rejetons avec une criante vérité se dressent sur les deux plateformes du fond et sur celle qui occupe le centre de la pièce. Voir ces statues sans s'y attendre coûte 0/1D6 SAN. La sortie du temple est une ouverture carrée de vingt cinq mètres de côté qui donne sur le sommet d'une falaise surplombant les jungles de l'intérieur du Pérou. Les Investigateurs pourront descendre le long de cette falaise en réussissant trois jets de Grimper. S'ils sont munis de suffisamment de corde, un seul jet sera nécessaire.

La cérémonie

Chaque nuit, les adeptes et leurs maîtres extraterrestres procèdent à une cérémonie rituelle dans cette salle et, si les Investigateurs réussissent à arriver jusqu'à cet endroit, ils interrompront une de ces cérémonies.

Neuf hommes se placent régulièrement autour du grand puits pendant que trois extraterrestres, faisant office de prêtre, dirigent la cérémonie depuis l'autel. Si Ticocha a survécu jusqu'à ce point, il sera présent. Les fungi convoquent un Serviteur des Dieux Extérieurs qui apparaît sur sa plateforme. Ce monstre convoque alors, lui-même, trois Sombres Rejetons de Shub-Niggurath qui remontent les escaliers venant des cavernes et prennent leurs places sur leurs plateformes.

Si les Investigateurs interrompent activement la cérémonie, ils seront attaqués par les adeptes, les extraterrestres et le Serviteur (ce dernier ne les poursuivra pas jusqu'à l'extérieur). Il peut n'y avoir que deux Sombres Rejetons, si les Investigateurs ont déjà réussi à éliminer celui qu'ils ont rencontré dans la caverne inférieure.

Si les Investigateurs semblent être en passe de gagner le combat, les prêtres extraterrestres demanderont au Serviteur d'appeler Shub-Niggurath qui apparaîtra 1D4+1 rounds après que le rituel d'appel ait été commencé. Le Dieu extérieur fera sentir son arrivée en faisant sortir un gaz translucide mortel hors du puits. A ce moment, quelques adeptes devraient tomber raides morts pour montrer aux Investigateurs qu'ils feraient mieux de fuir (les fungi, les Sombres Rejetons et le Serviteur ne sont pas sensibles au gaz). Très peu de temps après, un gigantesque tentacule jaillit hors du puits pendant qu'un globe oculaire de près de deux mètres de diamètre flotte dans l'air. Si les Investigateurs persistent à rester là, Shub-Niggurath commencera à attaquer. Ses attaques provoqueront l'effondrement du temple, ce qui tuera tous les adeptes et détruira tous les Investigateurs encore présents.

Utilisez les caractéristiques données dans la section "New York" du scénario pour les adeptes.

Conclusion

Les Investigateurs ont le choix entre deux attitudes. Ils peuven continuer vers le sud ou essayer de traverser les montagnes pou rejoindre le site des fouilles. Par l'est, ils se retrouveront sur le bords du lac Titicaca, avec les villes de Puno au Pérou et de La Pa en Bolivie à leur portée. Le retour à travers la montagne est certai nement l'itinéraire le plus long et le plus dangereux, mais il n'es pas impossible à suivre.

Notez que si LeCloche a survécu, il se dirigera par voie de terr vers le temple de la Chèvre Noire. Les Investigateurs devront obli gatoirement le rencontrer.

Ce scénario peut se terminer de plusieurs façons "ouvertes" C'est fait exprès. Que se passera-t-il si les Investigateurs s'allien avec Canditta contre LeCloche et Ticocha? Que se passera-t-il s'il essaient de dynamiter le temple de la Lune (que feront les fidèles d Ticocha et les extraterrestres? Et que feront les archéologues d New York?). Qu'arrivera-t-il si les Investigateurs décident d'utili ser une des espèces de champignons comme arme contre les contre bandiers? Toutes ces questions sont trop intéressantes pour ne pa être laissées à la discrétion du Gardien. Amusez-vous bien et bonn chasse!

Les prêtres extraterrestres

	1	2	3
FOR	10	11	10
CON	11	12	11
TAI	9	10	8
INT	14	13	13
POU	16	17	17
DEX	15	14	13
PdV	10	11	10
Pinces			
% att	55	40	30
Dom*	1D6	1D6	1D6

* + étreinte

Déplacement : 7/9 en volant.

ARMURE : Aucune. Les armes empalantes ne causent que le dommage mini mum à chaque coup.

Perte de SAN : 0/1D6.

SORTILEGES : Le fungi n° 1 connaît Flétrissement, Convoquer et Lier un Ser viteur des Dieux Extérieurs, le Signe de Voor; le fungi n° 2 connaît Flétrisse ment et Convoquer et Lier un Serviteur des Dieux Extérieurs.

Serviteur des Dieux Extérieurs

FOR 14	CON 16	TAI 14	DEX 17	INT 14
POU 19	PdV 15	Déplacement : 7		

ARMES : 2D3 tentacules 30 %, 2D4 de dommages.

SORTILEGES : Peut siffler des Sombres Rejetons et Shub-Niggurath, Connaî aussi Convoquer et Lier un Byakhee, Lier une Maigre Bête de la Nuit, Convo quer un Vampire Stellaire et Convoquer et Lier un Vagabond Dimensionnel.

Perte de SAN : 1/1D10.

Sombre Rejeton n° 1

FOR 44	CON 17	TAI 44	DEX 16	INT 12
POU 17	PdV 31	Déplacement : 8		

ARMES : Tentacule 85 %, 4D6 + drainage de FOR.

SORTILEGES : Lier Serviteur des Dieux Extérieurs, Lier Shantak, Contacte Fungi de Yuggoth, Contacter Grand Ancien, Créer un Zombie, Convoquer un Horreur Chasseresse.

Perte de SAN : 1D3/1D20.

Sombre Rejeton n° 2

FOR 40	CON 16	TAI 40	DEX 17	INT 13
POU 17	PdV 28	Déplacement : 8		

ARMES : Tentacule 50 %, 4D6 + drainage de FOR.

SORTILEGES : Appeler Yog Sothoth, Contacter des Profonds, Contacter de Larves Informes, Contacter des Fungi de Yuggoth, Signe des Anciens, Conv quer et Lier une Horreur Chasseresse.

Perte de SAN : 1D3/1D20.

Sombre Rejeton n° 3

Voir la section concernant la caverne inférieure.

Manuel de Campagne de la Société Theron Marks

compilation par André Stalin



Theron Marks

PREAMBULE

On ne sait pas grand chose au sujet de Theron Marks avant qu'il apparaisse à Arkham, Massachusets, au début des années 20. Mais, en quelques années, et grâce à l'aide de quelques compagnons de confiance, il a réussi à monter un groupe d'Investigateurs amateurs à tarif réduit, une organisation qui a mis sur le devant de la scène des Investigateurs du Mythe de Cthulhu aussi célèbres que Joshua Leng (mort en 1923), Jonathan Harker Jr (mort en 1923), Ambrose Hunt (mort en 1923), Virgil Hector Hades (mort en 1924), August Rath (mort en 1924), Dmitri Katliya (mort en 1924 et Frank Glup (mort en 1924).

Tout au long des années 20, nous nous sommes battus, dans le cadre de la Société Theron Marks, en suivant les directives avisées de son créateur, pourchassant et exterminant les phénomènes cthuloïdes partout où nous en trouvions. La plupart des membres initiaux ont été tués ou ont pris leur retraite à "l'Hospice Theron Marks pour les Investigateurs à la Santé Mentale Précaire". Malgré le grand épuisement de ses membres, la Société continue, encore à ce jour, de lutter, parce que nous devons constamment rester vigilants pour déjouer les projets de ceux qui veulent prendre possession de notre monde.

Mon intention, en diffusant ici les sages conseils de Theron Marks, est de fournir à tous les Investigateurs qui partagent nos opinions des informations et des conseils tactiques qui peuvent les aider à faire la différence entre une enquête réussie et une enquête qui mène à la folie ou à la mort. Le Manuel de Theron Marks contient des observations utiles et des conseils pratiques sur des sujets aussi divers que les armes, le personnel, l'équipement, les procédures standard d'enquête, ainsi que des tactiques permettant de faire face efficacement à toute une variété de situations dans lesquelles un Investigateur de l'inconnu peut se retrouver.

Bonne chasse,

André Stalin
Arkham, 1925

Stratégie

"Courez, Imbéciles, courez!"
— Theron Marks

Une enquête sur un phénomène cthuloïde nécessite une stratégie en deux phases : tout d'abord une enquête sur les circonstances entourant le phénomène (phase de recueil d'informations) et, ensuite, une première enquête sur la cible. On doit absolument réunir le plus d'informations possibles sur un phénomène avant de se lancer dans l'enquête proprement dite. La méthode habituelle de Theron Marks consistait à diviser l'équipe en deux (j'étais habituellement chargé, avec l'aide de Frank Gulp ou de August Rath, de couvrir la bibliothèque, la mairie, les journaux, les témoins et tous les autres endroits et personnes susceptibles de receler des informations). Ce n'est que lorsque suffisamment de renseignements auront été ainsi obtenus qu'une première descente, relativement peu dangereuse, pourra être organisée sur les lieux où la menace cthuloïde s'est manifestée. Une fois sur place, il est nécessaire d'examiner soigneusement les environs pour y trouver d'éventuels indices. Une étude plus détaillée des procédures à respecter pour mener une telle "enquête sur les circonstances" sera présentée plus loin, dans la section intitulée "Procédures d'enquêtes".

En arrivant sur le site d'une activité cthuloïde, la première chose à faire est de rester vivant et sain d'esprit.! Ensuite, les Investigateurs doivent découvrir, aussi vite et en courant le moins de dangers possibles, quelle est la nature du phénomène. Pour y parvenir, il est nécessaire de surmonter des obstacles et des menaces relativement peu importants. Je sais par expérience que des créatures connues sous le nom de "Profonds" ou des adeptes humains sont souvent les détenteurs d'informations secrètes ou les gardiens d'une menace bien plus importante que celle qu'ils représentent eux-mêmes. Les Investigateurs doivent survivre aux combats qui les opposent à ces menaces "inférieures" pour découvrir quelle grande menace réelle elles cachent. La section intitulée "Procédures tactiques" traite en détail de la manière dont on peut régler le problème posé par les menaces "inférieures".

Une fois que la pénétration dans le cœur (ou tout autre organe) du phénomène est obtenue et qu'une première confrontation peut avoir lieu, les Investigateurs doivent décider s'il faut attaquer, ou fuir (parce

que l'horreur est trop énorme à supporter sans perdre la vie ou la santé mentale). Il est recommandé d'attaquer si la victoire est dans les possibilités envisageables sérieusement et si elle peut permettre d'atteindre le but fixé (que ce soit vaincre le phénomène ou tout simplement obtenir des informations). Quoiqu'il en soit, l'expérience a montré qu'il est parfaitement raisonnable de savoir qu'au cours de n'importe quelle mission, au moins un des membres de l'équipe d'enquête est généralement tué ou devient fou (si ce n'est pas pire). La vie d'un Investigateur est souvent courte, mais toujours intéressante.

Etudiez votre ennemi. Apprenez le plus de choses possibles sur Cthulhu et ses sbires. Les œuvres de l'auteur contemporain Howard Philips Lovecraft sont une excellente source d'informations. Ses descriptions des activités cthuloïdes, à peine déguisées en œuvre de fiction, contiennent bien des renseignements de valeur sur Cthulhu et nombre d'autres horreurs.

Un Investigateur bien préparé doit être entouré d'amis sûrs, posséder un bon équipement et être chaussé d'une bonne paire de chaussures de course.

Le personnel

"Frank Gulp était l'un des grands manieurs de hachette de tous les temps. Son tableau de chasse ressemble à un index du Necronomicon."
— Theron Marks

Lorsque Theron Marks m'a recruté pour faire des enquêtes sur les activités cthuloïdes, ses équipes étaient composées de bons à tout faire. Au fur et à mesure où notre expérience s'améliorait, nous nous sommes aperçus que les équipes qui obtiennent le plus de succès sont celles qui sont composées de spécialistes et "d'apprentis" (des Investigateurs qui ne participent pas aux enquêtes, mais qui se forment avant de devenir vraiment actifs). Maintenant, la Société est composée d'un assortiment complet d'Investigateurs dans lequel elle peut choisir les membres des équipes d'enquête en fonction des circonstances.

La meilleure équipe d'intervention contre les phénomènes cthulhéens devrait se composer d'un magicien/spécialiste des langues, d'un tireur/expert en démolitions, d'un tireur assistant/mécanicien et d'un érudit/médecin/spécialiste des communications. Ci-dessous, vous trouverez diverses catégories d'experts que, grâce à notre expérience, nous pouvons vous suggérer d'inclure (en diverses combinaisons selon les cas) dans vos équipes d'Investigateurs.

CHAQUE MEMBRE DEVRAIT SAVOIR CE QU'IL DOIT FAIRE DANS CETTE SITUATION. DISCUTEZ-EN.

Les combattants : L'objectif de toute enquête devrait être de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des plans d'action utilisables pour mettre fin aux activités des Grands Anciens et des hommes qui les aident. Malheureusement, la plupart de ces informations, de ces livres, etc., sont sous bonne garde. Le rôle d'un combattant (ou tacticien) est d'aider ses compagnons à atteindre leur but et à en revenir vivant avec le maximum d'objets ou d'informations. En général, pour ce travail, ce sont les anciens militaires qui sont les meilleures recrues en raison de leurs compétences en armes, en tactiques et en démolition. A l'aide d'un bon prétexte et de lettres de crédit judicieuses, un tacticien habile peut même être capable de donner des raisons plausibles aux autorités pour expliquer pourquoi il est acceptable de laisser son équipe d'Investigateurs se déplacer, armée jusqu'aux dents d'armes automatiques et d'explosifs. Choisissez des combattants possédant une bonne santé mentale — ils en auront besoin. La dernière personne qu'une équipe d'Investigateurs veut voir devenir furieuse est bien celle qui possède les armes les plus redoutables.

Les spécialistes des langues : Toutes les équipes ont besoin d'un homme qui comprend le Latin, l'Arabe et les anciens hiéroglyphes égyptiens. Il est aussi utile, habituellement, d'avoir avec soi quelqu'un qui sait parler des langues européennes modernes, telles que l'Allemand, le Français, l'Italien et l'Espagnol. Les autres langues sont assez peu utilisées, aussi, à moins que l'équipe n'ait l'intention de se rendre dans le pays où une langue "rare" est utilisée, le recours aux services d'une université pour obtenir une traduction devrait suffire. Si possible, une équipe devrait être composée de membres de diverses nationalités car cela a pour effet d'augmenter ses compétences linguistiques. A plusieurs reprises, la Société Theron Marks a compté des membres d'origine américaine, anglaise, écossaise, irlandaise, chinoise, russe, indienne, française, allemande et espagnole.

ET LE GREC !

Les spécialistes des communications : Il est très important qu'une équipe possède un membre doté d'un bon charisme et qui sache bien parler. Il est très souvent nécessaire de calmer les craintes des autorités locales ou de gagner la confiance d'informateurs réticents ou effrayés. Ces qualités sont plus efficaces si elles sont possédées par un homme très instruit parce que son statut social et ses fonctions donnent un verni de légitimité à ses démarches d'enquête.

Les érudits : Une équipe qui veut réussir doit aussi posséder un membre formé aux disciplines de connaissance autres que les langues. Il devrait être un bon chercheur. Par ordre de préférence, il faudra

choisir un Investigateur possédant des compétences en archéologie, en sciences médicales, en occultisme, en astronomie, en géologie ou en zoologie. Les érudits n'ont pas besoin d'être aussi sains d'esprit qu'ils sont intelligents.

Les magiciens : Chaque équipe d'enquête devrait comporter un magicien désigné, accompagné d'un apprenti. Comme les formules de la plupart des sortilèges sont en langue étrangère ou ancienne, c'est habituellement un Investigateur spécialiste des langues ou bilingue qui est le mieux placé pour pratiquer la magie que découvre l'équipe dont il fait partie. Il faut toujours prévoir des apprentis parce que les magiciens obtiennent leur savoir bien souvent au prix de leur santé mentale et ils ont tendance à devenir fous lorsqu'on a le plus besoin d'eux. La rotation des postes dans cette spécialité est élevée.

Les experts en démolition : Pour pouvoir utiliser de la dynamite, une équipe a besoin d'un expert en démolition, Gunter Dammerung, un de nos anciens camarades a été pulvérisé dans les collines près de Drovostna, en Hongrie, parce que son groupe n'avait pas su transporter convenablement dans une charette la dynamite destinée à faire sauter le château Hauptmann. De plus, un expert en démolition agréé peut plus facilement obtenir un permis de posséder et d'utiliser de la dynamite. Essayez de recruter d'anciens sapeurs ou des personnes qui ont travaillé dans les mines ou dans le bâtiment. IL DEVRAIT AUSSI DISPOSER D'UNE BONNE FORCE AU LANCER FRANC!

ET AUSSI QUELQU'UN AVEC DE BONNES COMPÉTENCES PHYS... ET PEUT-ÊTRE UNE SPÉCI... COMME LE PILOTAGE D'UN BATEAU

Les mécaniciens : Il ne faut jamais sous-estimer la valeur d'un bricoleur. Un tel homme peut conduire des véhicules divers, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des gonds, remettre des armes en état, construire des gadgets, prendre soin de livres en mauvais état, faire fonctionner un treuil, faire marcher des machines lourdes et étranges et sauver la mise dans bien des situations désespérées. Si, en plus, un mécanicien a les épaules solides et peut porter sur son dos tout l'équipement de l'équipe, c'est d'autant mieux.

Les bienfaiteurs : L'un des facteurs qui ont grandement contribué au succès de la Société Theron Marks, c'est le fait qu'elle a disposé d'une fortune indépendante. Tous les biens capturés deviennent la propriété de la Société (et sont soigneusement pris en compte par des comptables de la Société) et il est très fréquent que des membres fassent don de tous leurs biens à la Société. C'est cela qui permet aux Investigateurs qui font partie de cette dernière de ne pas exercer de professions à l'extérieur, du moins tant qu'il y a suffisamment d'argent pour couvrir leurs frais et leur entretien. Un groupe d'Investigateurs qui ne comporte pas de membres aisés devrait chercher à recruter de riches dilettantes.

Les apprentis : Chaque équipe devrait assurer l'apprentissage de quelques nouveaux membres. Les apprentis sont de nouvelles recrues qui ne sont pas envoyées en mission mais qui restent à la base et étudient dans des livres et perfectionnent leurs compétences de diverses manières. La période d'apprentissage peut durer des mois si le taux de disparition des Investigateurs actifs reste relativement bas. Les apprentis constituent une réserve de sang frais (c'est une façon de parler) qui peut aider à maintenir la continuité d'une enquête en cours. Une réserve complète permet d'être sûr qu'en dépit du fort taux de mortalité et de folie qui frappe les Investigateurs à plein temps, une équipe entière pourra toujours être remise en route.

Les archivistes : Un des membres de l'équipe devrait être désigné comme archiviste. C'est lui qui tiendra un relevé au jour le jour des activités de l'équipe, prendra des notes sur les indices découverts et gardera une trace écrite des informations glanées au cours des recherches. Ce travail peut être effectué par les autres membres, à tour de rôle. L'archiviste peut aussi jouer le rôle de bibliothécaire, notant quels sont les livres possédés par les membres de l'équipe, qui les a lus et qui est devenu fou après les avoir lus.

Les membres des fraternités bienfaisantes : Le fait d'être membre d'une telle fraternité a plus d'une fois tiré d'un mauvais pas un Investigateur de la Société Theron Marks. Au cours d'un enquête, mon groupe mît la main sur un pot contenant les restes de Benjamin Franklin et un sortilège de réanimation. Aussi n'hésitâmes-nous pas à réanimer Mr Franklin qui, et c'est fort compréhensible, fut très intrigué et quelque peu effrayé par ce que nous venions de faire. Il n'était pas très disposé à nous faire confiance jusqu'à ce que Theron, qui était un Franc-Maçon du sixième degré, adressât à Mr Franklin le salut des Francs-Maçons. Ce simple salut permit à Theron de gagner la confiance "éternelle" du grand homme réanimé.

AUSSI DES ORGANISATIONS PROFESSIONNELLES AUXQUELLES LES INVESTIGATEURS ... SE JOINDRE ... NOMBREUSES FA...

Les photographes : En prenant des photos, on dispose d'une excellente méthode pour préserver des indices afin de les examiner ultérieurement. La présence dans l'équipe d'un membre amateur de photographie est un bon avantage, surtout si ce membre sait développer ses photos et transporte avec lui l'importante quantité de matériel dont il a besoin pour le faire. Le photographe de l'équipe devrait toujours tenir son appareil prêt à être utilisé, plutôt qu'une arme. Mais la prise d'une photo d'une manifestation cthuloïde fait courir des risques à la santé mentale et à l'intégrité physique du photographe car pour réussir une photo, il est obligé de s'exposer lui-même, comme son film. Quoiqu'il en soit, la présence d'un photographe dans une équipe procure à celle-ci une excellente possibilité de réunir des informations rapidement ou discrètement, afin de les étudier en détail plus tard.

PAS TRÈS INTÉRESSANT PENDANT L'ENQUÊTE SUR LES LIEUX

L'équipement

"La santé mentale est un fusil de chasse à canon scié."
— Frank Glup

Sans l'ombre d'un doute, une arme est la pièce d'équipement la plus importante pour un Investigateur. Sans aucune exception, toutes mes enquêtes effectuées avec Theron Marks ont toujours conduit à une confrontation directe avec un genre ou un autre d'horreurs. Si un Investigateur peut préserver sa santé mentale, une arme est le meilleur moyen de s'assurer que le carnage qui va suivre affectera en premier le monstre avant les Investigateurs. Evidemment, tous les monstres cthuloïdes ne sont pas sensibles aux attaques physiques, mais notre expérience nous a montré qu'il est rare d'en rencontrer de tels sans avoir à se battre d'abord contre des monstres qui sont vulnérables.

Fusils de chasse : Ce sont les meilleures armes qui soient. Lorsque leur canon est scié, ces fusils sont légers, relativement faciles à dissimuler, faciles à brandir et relativement meurtriers à courte portée. Une équipe d'Investigateurs armés de fusils de chasse peut vaincre presque toutes les menaces physiques.

LES MITRAILLETTES SONT ENCORE MIEUX.

Dans notre groupe, le plus grand pratiquant du dégainage rapide du fusil à canon double était Frank Glup. Il portait toujours deux fusils à canons sciés dans des holsters cachés sous son trench-coat trop grand et il pouvait vider ces deux armes en moins de temps qu'il ne vous en faut pour dire "Shub-Niggurath". Mais le fusil à canon double présente l'inconvénient de ne permettre de tirer que deux coups. Ceci dit, il a été rarement nécessaire que Frank Glup ait eu à recharger après avoir vidé les deux canons de ses deux fusils dans quelque chose.

Le fusil à pompe est une arme appréciée par les membres de la Société Theron Marks. Il contient quatre cartouches, il peut tirer relativement vite et il est excellent dans des situations tactiques de proximité — sauf quand il s'enraye. Certains membres transportent des cartouches spécialement chargées d'argent ou de matières enchantées qui peuvent s'avérer très efficaces contre les morts-vivants, tout aussi bien que contre tout ce qui vit.

Les fusils et les armes de poing : Theron Marks s'est rarement encombré de fusils et d'armes de poing, bien qu'il ait su relativement bien se servir des deux types d'armes. Une carabine est bien plus efficace à longue portée qu'un fusil de chasse, mais elle ne cause souvent pas assez de dommages pour tuer quelque chose avant qu'elle ne vous tue. Si une menace est trop distante pour être touchée par un tir de fusil de chasse, les Investigateurs devraient décider d'attendre qu'elle se rapproche, ou de lui tendre une embuscade ou tout simplement de fuir. Les armes de poing sont aussi peu précises à longue portée que les fusils de chasse, mais ceux-ci causent à peu près quatre fois plus de dommages. Avec un canon scié, un fusil de chasse est relativement facile à dissimuler, même si ce n'est pas autant qu'une arme de poing.

PAS TOUJOURS!!

LES FUSILS A CANONS SCIÉS SONT ILLÉGAUX PARTOUT!

La dynamite : C'est l'arme du dernier recours. Elle est dangereuse pour les Investigateurs eux-mêmes et produit souvent des effets allant à l'encontre du succès de l'enquête. Voyez le paragraphe relatif aux "experts en démolition" ainsi que celui qui parle des tactiques à adopter avec la dynamite.

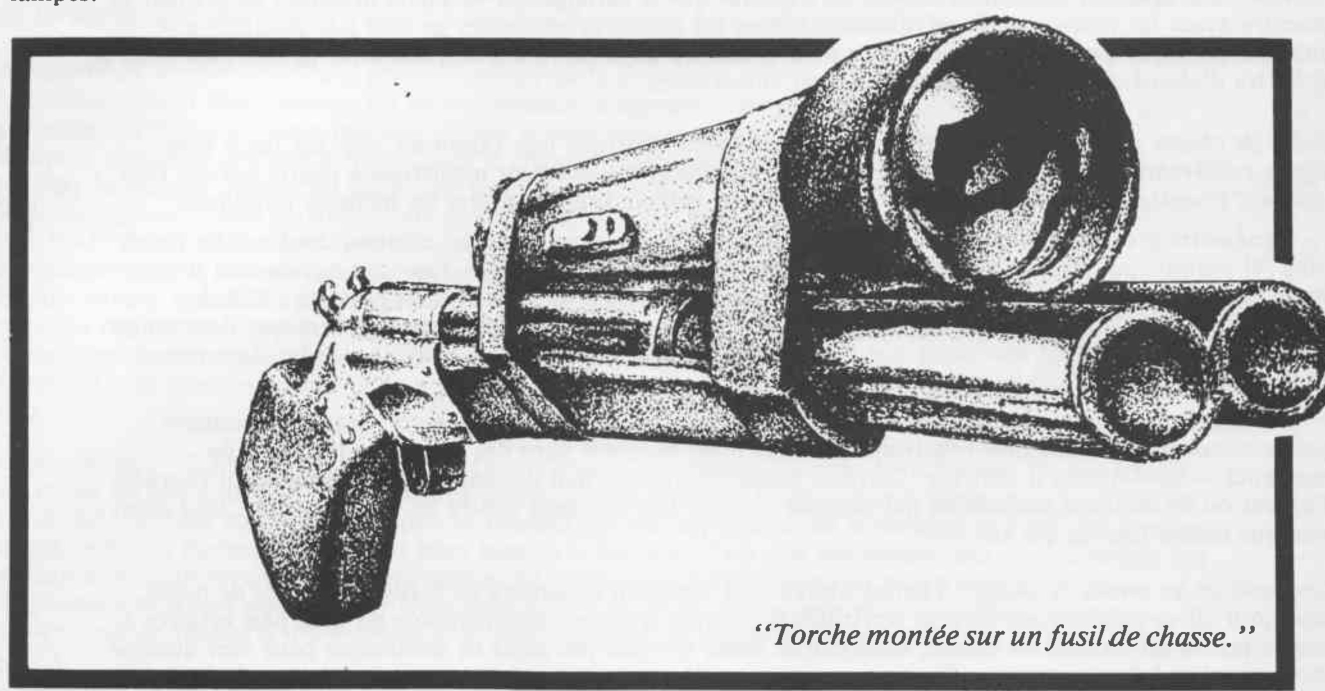
Les liquides inflammables : Emportez des liquides inflammables dans toute une variété de contenant cassables et non-cassables. L'essence blanche (le benzène) est plus inflammable que l'essence ordinaire. L'alcool est même meilleur, mais beaucoup de variétés sont difficiles à obtenir et il est interdit d'en posséder en raison de la prohibition. Il est conseillé de se munir de fusées éclairantes, de pistolets lance-fusées ou d'un pistolet chargé d'une cartouche incendiaire pour allumer les liquides inflammables à distance.

Bien qu'ils soient plus faciles à se procurer que la dynamite, les liquides inflammables comportent tous les désavantages et les contre-indications inhérents aux explosifs. Cependant, lorsqu'ils peuvent être employés, ils sont rapidement efficaces et meurtriers, en particulier contre des menaces physiques grandes ou lentes à se déplacer, ou encore contre des meutes d'animaux comme des loups, des chiens ou des rats. Voyez le paragraphe parlant des tactiques à adopter avec les liquides inflammables.

Les lanternes et l'éclairage : Pour réussir à vaincre les entités blasphématoires du mythe, il est nécessaire de les poursuivre jusque dans les profondeurs obscures et abyssales qu'elles affectionnent. Mais il serait téméraire de pénétrer dans de tels lieux sans être muni d'une solide et bonne source de lumière. Une source fiable de lumière vive peut produire les mêmes effets qu'une arme en donnant du confort et du courage aux Investigateurs et en suscitant de l'effroi et une perte de confiance chez leurs adversaires. N'oubliez cependant pas qu'il est parfois préférable de ne pas voir clairement les horreurs auxquelles on est confronté.

Lorsque la Société Theron Marks a commencé ses activités, nous avons éprouvé quelques difficultés à transporter de façon satisfaisante une source lumineuse dans un endroit sombre. Une lumière tenue dans la main gauche ne laisse qu'une main de libre (du moins pour les hommes) pour dégainer une arme et tirer. La précision du tir s'en ressentait et les Investigateurs en souffraient. Les casques de mineur étaient

plus efficaces, mais ne suffisaient pas parce que leur rayon lumineux devait être dirigé séparément du tir et la cadence de celui-ci s'en ressentait. Nous avons alors essayé de fixer une torche électrique sur les canons des fusils, mais chaque coup tiré risquait de détruire la torche.
Habituellement, au moins un des membres de l'équipe ne tire pas à un moment ou à un autre, c'est pourquoi nous avons compris qu'il y aurait toujours au moins une torche pour éclairer la scène. La Société possède maintenant des crosses spéciales conçues pour des torches, ce qui montre à quel point il est heureux qu'un membre soit assez riche pour permettre ce genre d'achat particulier. Emportez des torches de réserve, des piles et des ampoules et assurez-vous que quelqu'un, dans l'équipe, sait réparer les lampes.



"Torche montée sur un fusil de chasse."

Les automobiles : Toutes les équipes d'Investigateurs devraient avoir une voiture, de préférence une camionnette. Le véhicule devrait posséder un coffre de grande dimension ou une habitabilité suffisante pour qu'on puisse y charger tout l'équipement dont nous avons parlé ci-dessus. Il devrait aussi être équipé d'un treuil, ainsi que de tout un équipement essentiel comme un cric, une roue de secours, une trousse à outils complète, etc... Un treuil est un appareil qui peut rendre d'inestimables services. Si le véhicule s'enlise, on pourra le sortir de sa fâcheuse position. Si un objet pesant doit être déplacé, le treuil peut être utilisé comme un palan. Les utilisations qu'il est possible d'en faire ne sont limitées que par l'imagination de l'équipe d'Investigateurs.

Si l'équipe dispose d'une automobile, il est nécessaire de recruter un Investigateur qui sache très bien la conduire, parce qu'on peut se voir obligé de pourchasser des adeptes, de fuir au plus vite une terrible menace ou d'échapper à la police ou à une populace courroucée. Il est pratique, aussi, que le conducteur soit le mécanicien du groupe. Pour obtenir des conseils sur les procédures à suivre lorsqu'une équipe ne réussit pas à échapper à la rigueur de la loi, voir le paragraphe intitulé "Les spécialistes de la communication."

Dans certains endroits, il est conseillé de disposer d'un type particulier de véhicule, ou même de ne pas s'encombrer de véhicule. Par exemple, une voiture ou un camion est sans utilité dans des marais ou dans la jungle amazonienne et, dans les neiges de l'antarctique, des traîneaux à chiens sont le moyen de transport le mieux adapté.

Les vêtements : Les Investigateurs devraient porter des gants de cuir. Ainsi, leurs mains seront protégées contre les piqûres d'insectes et autres morsures. Des bottes de cuir assurent aussi une très bonne protection. Si une descente dans des égoûts ou dans des souterrains encore plus sales est prévue, les Investigateurs devraient prévoir de s'équiper de cuissardes ou de bottes en caoutchouc. Non seulement ces accessoires protègent-ils efficacement contre la saleté, mais ils empêchent aussi la contraction de quelque horrible maladie. Transportez des vêtements de rechange dans le coffre de votre voiture. Après avoir passé une longue et pénible nuit à interrompre des cérémonies de Profonds, les Investigateurs seront fatigués et couverts de bave et de saleté; en changeant de vêtements, ils se sentiront tout de suite mieux. En outre, dans de telles circonstances, il est possible que certains membres du groupe soient devenus fous (temporairement ou définitivement) et les autres (qui ont gardé suffisamment de santé mentale) auront déjà bien assez de soucis comme ça, sans devoir encore expliquer à un policier soupçonneux pourquoi tout le monde est aussi sale.

TOUJOURS SE MUNIR D'IMPERMÉABLES

Autres éléments d'équipement : Dans le coffre de la voiture du groupe, il devrait y avoir en permanence des pioches, des pelles, des haches, des crics, des pieds de biche, des vêtements de rechange, des armes, des munitiions, une trousse à outils complète, des roues de secours, un appareil photo et du matériel de développement et, toujours, de la corde (c'est pourquoi il est plus utile de disposer d'un camion). La plus grande partie de ce matériel peut être laissée dans le véhicule, mais chaque Investigateur devrait porter un sac à dos contenant les provisions essentielles, autant de corde qu'il peut en porter et quelques grapins. L'équipe ne devrait pas oublier d'emporter quelques bidons ou bouteilles de benzène ou d'alcool (mais si l'alcool est d'une variété interdite, il faudra faire attention aux agents de police), des fusées éclairantes et des pistolets lance-fusées. Chaque Investigateur devrait avoir en mémoire le code standard de l'équipe (voir le paragraphe intitulé "Les communications codées") — il n'est pas conseillé de transporter une version écrite de ce code parce qu'elle pourrait tomber dans les mains de l'adversaire.

NE PAS OUBLIER UNE BROUETTE POU TRANSPORTER TOUS CES TRUCS

Le quartier général : Le quartier général de la Société Theron Marks était installé à Arkham, Massachusets, dans la maison du docteur Jonathan Dare, jusqu'à ce qu'un certain Edward Chandler détruise cette maison. Le quartier général offrait le gîte et le couvert aux Investigateurs et possédait une bibliothèque. Au sous-sol, il y avait une chambre forte, un laboratoire, un champ de tir et l'appartement de Mr Franklin. Chaque équipe devrait avoir une base, au moins une base temporaire. Un quartier général sert de lieu de rendez-vous en cas d'urgence, de central de communication pour relayer les messages entre les groupes d'Investigateurs, d'hôtel-restaurant pour les membres aussi bien que pour les invités et d'endroit sûr pour entreposer les livres et les objets de valeur. Il apporte un certain esprit de corps à une équipe et un refuge devant une mort certaine ou la folie. Malheureusement, si l'équipe réussit trop bien dans ses enquêtes ou attire l'attention d'une façon ou d'une autre, il devient nécessaire de changer régulièrement le quartier général de place pour éviter qu'il ne soit attaqué.

DOMMAGE QUE NOU N'EN AYONS PAS UNE NOUVELLE MAINTENANT

Les procédures d'enquête

"Vous faites le tour des bibliothèques; je fais le tour des speakeasies."
— Frank Glup

Avant de se ruer pour détruire des horreurs blasphématoires et surnaturelles, une équipe d'Investigateurs, doit absolument apprendre le plus de choses possibles sur ses ennemis, de quelque nature qu'ils puissent être, en consultant les bonnes sources d'information. Trouvez quelle est l'histoire de chaque famille, endroit ou séquence d'événements en rapport avec votre objet d'enquête et n'arrêtez pas vos recherches avant d'être raisonnablement convaincus que toutes les sources d'information ont été épuisées. Alors que c'est une folie de diviser l'équipe dans une situation tactique rapprochée, c'est une bonne idée de le faire pour rechercher des informations parce que cela permet de gagner du temps lorsqu'il faut aller vite. Essayez d'inclure dans chaque groupe au moins une personne qui possède des compétences de recherche au-dessus de la moyenne. Envoyez vos érudits dans les bibliothèques ou aux archives des journaux parce que les informations qu'on peut toujours y trouver ne doivent pas être négligées. N'oubliez pas qu'une enquête très complète sur un phénomène cthuloïde n'est pas qu'un préliminaire pour réussir, c'est souvent une nécessité pour pouvoir rester en vie et sain d'esprit.

Les bibliothèques : La bibliothèque publique devrait être la première source d'information sur les circonstances d'un phénomène. Si une ville est trop petite pour posséder une bibliothèque municipale, allez à la bibliothèque du conté ou à celle de la grande ville la plus proche.

Conduisez vos recherches par sujets, noms, personnalités, endroits, événements, suites d'événements, morts et disparitions. Cherchez dans l'index des auteurs pour voir si des personnalités n'ont pas écrit quelque chose. Cherehez des livres sur les légendes locales ou les fadaises racontées par des indigènes ou des habitants récents de la région. Les bibliothèques contiennent des fichiers sur les journaux locaux et peuvent même posséder des exemplaires de vieux journaux qui ne sont plus publiés, ou même des journaux d'autres villes, d'autres états et de pays étrangers. En outre, il n'est pas rare d'y trouver des livres rares ou anciens, des papiers personnels et les lettres de personnages historiques morts depuis longtemps, toute une série de documents qui ont été retirés de la circulation et qui sont gardés sous clef. Adressez-vous au bureau d'accueil pour demander à voir ce genre de documents. L'érudit de votre équipe ne devrait pas rencontrer trop de difficultés à les obtenir parce qu'il peut toujours impressionner avec ses références.

Si une équipe d'Investigateurs se retrouve dans la maison ou le bureau de quelqu'un, que ce soit dans le cadre d'une enquête préliminaire ou dans le cadre de l'enquête elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tous les bureaux, les bibliothèques ou les collections de livres sur lesquels elle peut tomber. Continuez toujours vos recherches après avoir fait une découverte, sur le sujet (pour trouver des informations supplémentaires sur le sujet lui-même), sur les noms intéressants associés au sujet, sur les endroits cités, sur les événements dont il est fait mention, etc. Il peut toujours y avoir des informations supplémentaires à découvrir. Prenez votre temps et soyez complets dans vos recherches — Cthulhu est en attente depuis des siècles et des siècles; il peut attendre quelques heures de plus.

Les journaux : La seconde source principale de renseignements est constituée par les archives du journal local, qui se trouvent habituellement au siège du journal lui-même, mais qui peuvent aussi être à la bibliothèque municipale. Si une ville est trop petite pour posséder son propre journal, ou si le journal local ne paraît plus, allez à la bibliothèque de la grande ville la plus proche et aux archives des journaux de cette ville. Orientez vos recherches sur les noms de familles célèbres, les événements, les suites d'événements liés, les dates importantes, les rubriques de mariages, les nécrologies, les naissances, les faits divers, les agressions, les relations de visions inhabituelles, les mots étranges, etc... Parcourez soigneusement les rubriques nécrologiques. Limitez votre sujet de recherche assez étroitement pour trouver à coup sûr une information, si elle existe, mais restez attentif à l'apparition de renseignements reliés. Cherchez des articles sur des morts curieuses ou des disparitions. La façon dont la mort est décrite peut vous renseigner sur la nature du monstre ou du phénomène qui en est à l'origine. Essayez de déterminer quand, exactement, les manifestations d'un phénomène ont commencé. L'examen de la chronologie des événements, des décès, des naissances et des mariages peut vous apporter d'intéressantes informations susceptibles de vous indiquer si le phénomène a été "importé" dans le coin ou s'il est "né" sur place.

L'Etat Civil : Habituellement tenu à la mairie ou au siège du conté, l'Etat Civil contient les registres de naissance et de décès, les certificats de mariage, les titres de propriété immobilière et les dossiers de la police. Tous ces documents sont accessibles au public et disponibles. Si, pour une raison quelconque, un employé vous en refusait l'accès, ne considérez pas son refus comme une réponse définitive. Trouvez un avocat, appelez à votre rescousse le spécialiste en communications de votre équipe ou même le mécanicien pour y parvenir.

Les cimetières et les églises : Avant que les municipalités et les contés ne tiennent les registres d'Etat Civil, c'étaient les églises qui s'en occupaient. Si les registres d'Etat Civil que vous avez consultés ne remontent pas assez loin dans le temps, consultez les églises locales. Promenez-vous dans les cimetières et lisez-y les noms sur les tombes, en recherchant des noms importants pour votre enquête. N'oubliez pas, cependant que beaucoup de familles riches disposent de cimetières familiaux privés.

Autres sources de renseignements : Les sociétés d'Histoire sont parfois une bonne source d'informations et leurs membres sont réputés pour être passionnés de détails. Allez discuter avec les clients des speakeasies de la ville. Les habitants d'une ville peuvent être méfiants à l'égard des étrangers et certains d'entre eux peuvent même être des agents de votre ennemi, mais le poivrot local est généralement une personne sûre — quoiqu'imprévisible — qui peut vous lâcher quelques renseignements. Si quelqu'un, dans votre équipe, est capable de grimper, de se déplacer discrètement, de crocheter des serrures et de forcer des coffres-forts, ne négligez pas l'importance d'une petite expédition clandestine au deuxième étage d'une maison...

L'enquête sur place : Une fois sur les lieux où se sont manifestés les phénomènes cthuloïdes, continuez vos recherches dans les environs immédiats pour y trouver des indices. Si les lieux sont une maison, procédez à une fouille systématique de chaque pièce et cherchez des lettres, des journaux intimes, des livres, des journaux, des agendas, des cartes géographiques et tout autre objet qui pourrait être caché dans des bureaux, des placards, des coffres, des commodes, sous les lits, sous les tapis, dans les murs, au grenier ou à la cave. Examinez la cheminée et son manteau et remuez les cendres qui s'y trouvent encore.

Si les lieux sont "ouverts", comme une grotte, un champ, un cimetière, un site archéologique, quadrillez la zone et répartissez vous pour ratisser le terrain — mais restez toujours en vue les uns des autres. Cherchez des empreintes de pieds, de griffes, de tentacules, regardez s'il y a des branches brisées, remarquez la présence ou l'absence de végétation, d'animaux et d'oiseaux. Essayez de trouver des ouvertures dans le sol.

Les traductions : C'est l'érudit ou le spécialiste en communication de l'équipe à qui doit revenir la tâche d'obtenir des universités la traduction de certains documents. L'érudit pourra faire prévaloir ses références pour y parvenir, le spécialiste en communication pourra, lui, user de ses compétences pour balayer les soupçons qui pourraient naître sur le contenu des documents après traduction.

L'Université Miskatonic : Si c'est possible, consultez l'Université Miskatonic. Elle peut être une source inestimable d'informations, pour autant que ses enseignants ne soient pas en année sabbatique dans l'antarctique et puissent être convaincus que les Investigateurs ne sont pas complètement fous. Il est même possible de recruter un membre de la faculté ou un étudiant diplômé pour qu'il aide l'enquête. Un étudiant de ce genre, Quentin Murgatroid, s'est joint à une enquête de la Société Theron Marks, mais, malheureusement, il s'est dissout en une masse de gelée informe après avoir été rendu stupide par Nyogtha. Un autre membre de l'équipe, le Dr Robert Parker, fut admis comme membre de l'université et comme il avait le privilège d'accéder librement à la bibliothèque, il a pu se rendre très utile dans le cadre de plusieurs enquêtes.

Les communications : Lorsqu'une enquête nécessite des déplacements, établissez à l'avance les lieux et les moments des rendez-vous. Les rendez-vous devraient être donnés de préférence dans des hôtels, car ce sont des endroits où l'on peut recevoir et envoyer des communications téléphoniques et des télégrammes. Envoyez-y, par câble, l'argent nécessaire à la couverture de vos dépenses une fois sur place. Gardez toutes les factures et les reçus pour les déduire de vos revenus imposables.

Les témoins : Naturellement, les témoins de toute activité cthuloïde sont réticents à parler de leurs expériences. Envoyez un spécialiste des communications pour interroger les témoins, les agents de police, les employés des archives, les employés des universités et des musées et toute autre personne qui détiendrait des informations sans vouloir les divulguer.

Les voyages et les frontières : Lorsqu'une enquête doit vous conduire dans un pays étranger, renseignez-vous à l'avance auprès des autorités pour savoir quelles sont les armes et les pièces d'équipement qui y sont interdites. Lorsque vous passez des frontières, ne transportez jamais avec vous des objets de contrebande (cachez-les dans des endroits où ils ne peuvent pas être trouvés, ni attribués à votre groupe, ou procurez-vous les à l'intérieur du pays).

FAITES ACCOSTER UNE BARQUE DANS UN ENDROIT TRANQUILLE, PUIS VOLEZ OU ACHETEZ CE QUI VOUS MANQUE A CET ENDROIT.

Les photographies : Prenez des photos pour garder une trace des phénomènes éphémères et des preuves qui ne peuvent pas être emportées. L'examen détaillé d'une photo, dans un endroit calme et loin des lieux d'enquête, peut révéler des éléments qui n'avaient pas sauté aux yeux sur place. Une photo dispense aussi de se livrer à une minutieuse et laborieuse copie de certaines longues inscriptions, tout en garantissant qu'il n'y aura pas d'erreur de copie. Il est recommandé de se munir d'un appareil de photo si vous vous rendez à la bibliothèque de Celaeno (l'amende pour vol de livres à cet endroit est très élevée et les employés tiennent un inventaire très précis des ouvrages mis sous leur responsabilité).

Les photos peuvent aussi servir de preuves convaincantes face à des gens sceptiques et incrédules. C'est particulièrement vrai à l'égard des personnes investies d'une certaine autorité, comme les sheriffs qui sont toujours prompts à faire des histoires aux gens qu'ils considèrent comme des fauteurs de troubles, mais qui se sentent obligés d'aider ceux qui présentent de solides preuves à l'appui d'une histoire qui leur paraît délirante. Souvenez-vous, toutefois, que certaines créatures, comme les Mi-go, par exemple, ne peuvent pas être photographiés, sauf avec des films préparés avec des émulsions spéciales. Des soit-disant "preuves" se présentant sous la forme de photos sombres ou floues ne convaincront pas un officiel d'autre chose que du déséquilibre mental de l'Investigateur qui les présente.

Les communications codées

"Plus de boules de bowling, mon gars! Plus de boules de bowling!"
— Professeur Clarence Gambolputty

De temps en temps, un Investigateur peut être dans l'obligation de téléphoner ou de discuter dans des conditions où il n'est pas possible de s'isoler, alors que ce qu'il a à dire doit absolument rester secret. Un auditeur involontaire pourrait poser des questions bien plus qu'embarrassantes, s'il surprenait une phrase où il est question de cambriolage, de charge explosive ou d'assassinat. Dans de telles situations, le code standard de la Société Theron Marks est de rigueur (il ne peut, évidemment, pas être reproduit dans ce manuel). Il est recommandé aux équipes de se mettre d'accord à l'avance sur un tel code et de l'utiliser dès que le besoin s'en fait sentir.

Les procédures tactiques

"Ne divisez jamais l'équipe. Un point c'est tout."
— Theron Marks

Les armes sont la dernière ligne de défense. Lorsque vous vous préparez à une situation tactique de combat, nettoyez, réparez et chargez vos armes. Emportez des quantités de munitions et de fusées éclairantes. Après avoir fait feu, dès que vous le pouvez, rechargez votre arme. Emportez de la corde, de l'eau et de la nourriture dans un sac à dos. Ne mettez jamais, dans un sac, quelque chose qui ne puisse pas être abandonné derrière vous si vous devez fuir à toute vitesse. Maintenez les objets de valeur en sécurité, spécialement les livres qui devraient être emballés dans du tissu imperméable. Tenez toujours à l'écart des flammes les fusées éclairantes, les bidons de carburant et la dynamite que vous transportez, mais ayez-les toujours à portée de la main, prêts à être utilisés (ne les mettez pas au fond d'un sac). Par dessus tout, ne divisez jamais votre groupe.

Tenez toujours vos armes prêtes lorsque vous ouvrez une trappe ou toute ouverture de sécurité douteuse. Lorsqu'elle est ouverte, sentez soigneusement pour déceler la présence d'une puanteur qui peut s'avérer insurmontable, une fois entrés. Bien que, parfois, la nature d'une odeur puisse vous

renseigner, elle peut aussi avoir un effet néfaste sur votre santé. Envoyez d'abord un éclaireur encordé. S'il est submergé par l'odeur ou attaqué pendant qu'il descend un puits ou un escalier, il pourra être rapidement hissé en sécurité.

Les sortilèges : Si on est réaliste, on sait que les sortilèges ne peuvent être utilisés dans une situation tactique que si d'autres procédures tactiques sont employées pour permettre au magicien de disposer de suffisamment de temps et de sécurité pour les lancer. Ils prennent du temps, pour être lancés et un magicien peut facilement être tué pendant le temps requis pour le lancement d'un seul d'entre eux. S'il n'est pas possible d'anticiper le lancement d'un sortilège, arrangez-vous pour au moins mettre le magicien dans un endroit abrité ou protégez-le d'une quelconque manière pendant qu'il lance un sort. Bien entendu, si une menace n'est pas simplement physique (Vagabond Dimensionnel ou Vampire Stellaire par exemple), un sortilège peut être la seule arme efficace. Lorsqu'une telle créature est rencontrée, toute personne qui connaît le contre-sort efficace devrait immédiatement commencer à chanter. Chacun devrait prier pour que l'un des chanteurs réussisse à terminer de lancer le sort avant que tout le monde soit tué, rendu fou ou emporté.

De toute façon, les sortilèges sont réputés pour ne pas être fiables. Voici un exemple : Melvin Peele, un ancien agent de la sécurité au Pérou, s'était joint à la Société Theron Marks et avait découvert qu'il possédait des pouvoirs psychiques insoupçonnés. Nous étions avec lui dans une situation très dangereuse et nous nous préparions à fuir, lorsqu'il s'est écrié : "Laissez-moi m'occuper de çà!" Il s'est alors pris la tête dans les mains, a poussé un hurlement et, n'ayant visiblement pas réussi à lancer le quelconque sort qu'il voulait lancer, il est tombé raide-mort. Le monstre n'avait même pas eu à lever le moindre tentacule.

La sophistication des rituels nécessaires pour lancer certains sortilèges est aussi une limitation à leur utilisation, non seulement dans des situations de combat, mais aussi dans d'autres situations. Peu de sortilèges peuvent être utilisés discrètement, sans que le lanceur ne soit obligé d'adopter un comportement inhabituel. Bien plus encore nécessitent un rituel spectaculaire, des gesticulations désordonnées, les incantations à haute voix dans des langues étranges, des sacrifices d'animaux et d'autres actes bizarres et socialement abhérents. En d'autres termes, il est impossible de réussir à lancer un sort à Times Square, du moins en 1925. Faites attention de ne pas être observé, ni entendu lorsque vous lancez un sort. Si un Investigateur est entendu par un néophyte alors qu'il lance un sortilège, il peut être pris lui-même pour la personne qu'il essaie d'empêcher d'agir, ce qui lui fait courir le risque de se retrouver en prison ou dans un asile, pendant que sa cible s'échappe pour aller poursuivre ailleurs ses desseins malveillants.

La dynamite : Le seul intérêt tactique de la dynamite, c'est qu'elle permet de détruire des choses qui ne peuvent pas être détruites avec de petites armes. Son utilisation dans des situations tactiques est limitée par un certain nombre de facteurs. Elle est difficile à utiliser sous terre, lorsqu'on est trop près d'un monstre, dans tout endroit fréquenté, dans des bâtiments coûteux ou à la structure trop fragile ou dans des situations où il est nécessaire que les Investigateurs préservent certains objets ou certaines preuves. Bien qu'il soit toujours sage de transporter de la dynamite, juste au cas où, son utilisation systématique est fortement découragée. Son usage est la preuve ultime qu'une enquête a échoué et beaucoup de membres de la Société Theron Marks sont morts pour en avoir utilisé, y compris Theron Marks lui-même.

Une des choses dont tout le monde se souvient au sujet de Theron Marks, c'est qu'il fumait constamment le cigare. "Un cigare reste allumé pendant plus longtemps," avait-il l'habitude de dire. Chaque fois qu'il avait besoin de feu, il en avait sous la main. Il gardait son cigare dans ses dents de manière à pouvoir tirer d'une main, tout en pouvant allumer un bâton de dynamite de l'autre. Mais il n'est pas très surprenant qu'il ait disparu de la manière dont il a disparu. Il est mort à Castronegro, au Nouveau Mexique, dans une explosion souterraine. Nous avions été coincés par un monstre visqueux, et Theron a couvert notre fuite en faisant pleuvoir des bâtons de dynamite sur lui. Mais un bâton lui a échappé des mains et est tombé au sol, Theron s'est jeté sur la dynamite pour sauver les autres membres du groupe. La créature s'est alors jetée sur lui et le reste de la dynamite qu'il transportait a explosé, provoquant l'effondrement de la caverne. Il n'est pas besoin de préciser qu'il ne restait plus rien de lui.

Les liquides inflammables : L'utilisation tactique des liquides inflammables est limitée par les mêmes facteurs que ceux qui limitent l'utilisation de la dynamite.

Dans beaucoup de situations tactiques comportant des menaces physiques, un bidon cassable plein de liquide inflammable peut être lancé sur l'adversaire, sur le chemin de l'adversaire ou sur un mur, d'un côté ou de l'autre, de façon à répartir le liquide sur une surface aussi grande que possible dans la zone de la menace. Le liquide peut être enflammé au moment propice en utilisant un pistolet lance-fusées ou une fusée éclairante. Un des amis de Theron, Damon Hunter, avait mis au point une tactique consistant à lancer un contenant non cassable, ou à le placer près d'une menace et à l'enflammer en tirant dessus avec une cartouche explosive. Un bidon "cassable" qui ne veut pas casser peut aussi être enflammé de

cette manière. Une autre variation de cette tactique consiste à laisser une flaque sur la piste d'une menace potentielle et à l'enflammer avec un pistolet lance-fusée, une fusée éclairante ou un cigare lorsque c'est nécessaire.

La variante personnelle de Theron Marks dans l'utilisation des liquides inflammables nécessite l'utilisation d'une ''pompe à incendie indienne''. Cette pompe est normalement un outil de lutte contre les incendies. Elle est constituée d'un bidon en métal monté sur un harnais pour pouvoir être portée sur le dos, comme un sac à dos. Ce bidon doit, normalement être rempli d'eau. Un tube sort du bidon et entre dans une pompe à main, semblable à une pompe à bicyclette, qui crache de l'essence lorsqu'elle est actionnée. Sa portée est de 5 à 10 mètres lorsqu'elle est en bon état de marche. Une pompe à incendie indienne est relativement meurtrière, et très précise, qu'elle soit utilisée correctement ou incorrectement. Theron arrosait tout d'abord ses ennemis de benzène et, une fois à une distance relativement sûre, il y mettait le feu. Mais, avec cette méthode, méfiez-vous des vampires de feu.

C'EST PARTICULIÈREMENT DANGEREUX ! UTILISEZ DES GANTS D'AMIANTE ET UN MASQUE A GAZ.

L'utilisation de liquides inflammables fait courir des risques de suffocation et de brûlures à ceux qui y recourent. Si un Investigateur devait se retrouver en plein milieu d'une conflagration, il devrait se couvrir le nez et la bouche et rester le plus près possible du sol de manière à respirer le moins de fumée. S'il n'y a pas d'eau disponible à proximité pour humidifier son mouchoir, l'Investigateur ne doit pas hésiter à uriner sur celui-ci. Je ne blague pas. Cela peut lui sauver la vie.

Les pierres étoilées : Un Signe des Anciens portatif, comme une pierre étoilée, par exemple, est un objet très utile. Non seulement il apporte une sécurité personnelle limitée à celui qui le brandit, mais encore peut-il servir pour désamorcer certaines portes ou certains seuils. J'ai été, un jour, pris a piège, dans une tombe, avec plusieurs Investigateurs, par deux hommes alligator égyptiens momifiés de plus de deux mètres de haut. Nous avons trouvé refuge dans la tombe elle-même et tenu nos assaillants à distance en suspendant une pierre étoilée au-dessus des poignées extérieures des portes. Nous avons alors répandu de l'huile sous les portes. Elle s'est glissée dans les pieds des momies et nous y avons mis le feu. Nous sommes partis lorsqu'ils ont été complètement carbonisés.

PAS TOUJOURS

Les sentinelles : Postez toujours des sentinelles lorsque vous passez une nuit au cours d'une enquête. Ce qu'il y a de mieux, c'est de mettre les sentinelles deux par deux, mais c'est un luxe que vous ne pourrez pas toujours vous offrir. Divisez le nombre d'heures que doit durer la nuit par le nombre d'Investigateurs composant l'équipe et tirez à la courte-paille. Soyez attentifs aux sons de flûtes, aux ombres qui passent dans le ciel, aux lumières et aux apparitions. N'allez jamais voir tout seul ce qui se passe. Si quelque chose d'inhabituel se présente, réveillez immédiatement les autres Investigateurs. C'est comme çà qu'on peut sauver des vies.

Les armes adaptées aux monstres

''Des pieux de bois et des maillets? Non, ne me dites rien. Je ne veux pas savoir.''
— Monterey Jack, Investigateur indépendant de l'extraordinaire.

Les fidèles humains : Les adeptes fous représentent une menace particulièrement incidieuse. Ils sont généralement rencontrés en groupes. La taille de chaque groupe varie en fonction des aptitudes de la secte de fonctionner dans son environnement tout en restant secrète. Les adeptes ne reculent devant rien pour venger le vol de leurs secrets, aussi est-il très dangereux de tenter quelque chose contre l'un d'entre eux sans envisager de s'attaquer ensuite à l'ensemble de la secte locale. Il risque de n'y avoir qu'une seule chance d'attaquer une secte. Arrangez vous pour que cette occasion soit la bonne.

OU FAITES LES DISPARAITRE DÉFINITIVEMENT.

Un autre problème causé par les adeptes humains, c'est que la loi est particulièrement dure au cas où ses membres sont tués ouvertement. Contrairement à bien des monstres cthuloïdes, les hommes décédés ne se dissolvent pas sans laisser aucune trace derrière eux. C'est pourquoi il est préférable d'être très précautionneux lorsqu'on s'y attaque.

Les monstres humanoïdes : Beaucoup de ces monstres ont une force plus qu'humaine, c'est pourquoi il ne faut pas les laisser s'approcher de vous. Heureusement, la plupart des monstres humanoïdes, commes les Profonds par exemple, peuvent être tués avec des armes normales. Les armes à feu sont parfaites, bien que Frank Glup ait pu prendre un macabre plaisir à carboniser des Profonds en nous donnant un exemple de son sens de l'humour un peu fou par des commentaires déplacés sur les cuisses de grenouilles. Les profonds sont équipés de sortes d'arbalettes, alors soyez prudents.

Les Mi-Go : Ce qui est vrai pour les Profonds est doublement vrai pour les Mi-Go qui peuvent voler et qui disposent d'un équipement technologiquement avancé, sans oublier leurs grosses pattes en forme de pinces. Heureusement, comme ce sont des créatures issues d'un milieu à faible gravité, ils prennent facilement des dommages. Une giclée d'essence enflammée peut rapidement descendre un Mi-Go. Utilisez un fusil de chasse pour les tuer.

HA, HA!

Les choses visqueuses : Les créatures visqueuses, comme Nyogtha ou les shoggoths sont le plus facilement repoussées avec des liquides inflammables. Les explosifs sont déconseillés pour l'évidente raison qu'ils répandent la matière gluante dont elles sont formées sur les Investigateurs eux-mêmes, tout aussi bien que sur tout le terrain environnant. Les fusils de chasse et les autres armes à projectiles leur causent peu de dommage. En outre, il y a un réel danger de devenir fou lorsqu'on voit une telle monstruosité.

Les Byakhees, les Horreurs Chasseresses et autres créatures semblables : Les Investigateurs qui tombent sur de telles créatures sont dans de beaux draps, surtout si la rencontre se fait à l'extérieur, où elles peuvent voler librement. Essayez de vous mettre à couvert et de tirer sur elles avec des carabines ou des fusils de chasse. Priez pour que les munitions dont vous disposez soient suffisantes et pour que l'équipe entière ne soit pas devenue folle à la simple vue de ces créatures.

Les autres monstres d'autres dimensions et les monstres non-physiques : Les armes physiques ne feront aucun mal à des créatures comme les Vampires de Feu, par exemple. De plus, beaucoup d'entre elles ne sont même pas visibles avant qu'on puisse voir le sang qu'elle suce de leur victime couler à l'intérieur de leur corps. Des armes enchantées peuvent blesser des Serviteurs des Dieux extérieurs et une pierre étoilée peut les tenir à distance. Ce qu'il faut souhaiter, c'est que personne ne leur a ordonné de détruire l'équipe des Investigateurs, auquel cas on pourra essayer de distraire leur attention en sacrifiant un animal et en le ligotant sur un bâton tenu fermement sous leur nez.

Les Chthoniens, les Dholes et pire ... : Ne regardez pas, fuyez. Le seul espoir dans une telle situation est de convoquer une autre déité ou un autre monstre qui éprouve une haine naturelle envers ce qui vous attaque. Mais la survie sur le champ de la bataille qui s'ensuivra n'est pas une mince affaire. C'est peut être une alternative moins risquée que la confrontation directe, toutefois.

Epilogue

Lorsque vous combattez des monstres cthuloïdes, n'oubliez jamais que chaque Investigateur possède lui-même un monstre bien à lui qui peut causer de considérables ravages. Ce monstre est fait de chair humide et grise en circonvolutions, possède des milliers de tentacules appelées ''nerfs'' et se cache dans une caverne appelée ''crâne''.
Ce Monstre, appelé ''cerveau'' est merveilleusement équipé d'yeux, d'oreilles, d'un nez et d'une bonne dose de bon sens. Les cerveaux peuvent sauver la vie d'un Investigateur lorsqu'ils sont appelés à l'avance et utilisés avec sagesse. Chaque Investigateur devrait regarder avant de sauter, réfléchir avant d'agir, rester vigilant, sain d'esprit et, au lieu de travailler dur, il devrait travailler intelligemment.

André Stalin
Arkham, 1929

A propos de l'auteur

André Stalin est né en 1900, à St Petersbourg, en Russie, d'un russe de petite noblesse et sans terre. Il fut officier de cavalerie et combattit aux côtés des Blancs pendant la guerre civile. Il est arrivé à Boston après la Révolution et rencontra la Société Theron Marks qui l'amena à voyager intensivement en Europe, en Amérique du Sud, au Moyen-Orient et, si l'on peut en croire ses mémoires, jusqu'à la bibliothèque de Celaeno et à la Cité des Grands Anciens. Ce manuscrit fut découvert parmi ses effets personnels, en 1929, peu après sa mort de cause non naturelle.

Les éditeurs



Les Fosses de Bendal Dolum : Les Investigateurs se rendent dans le minuscule Honduras Britannique pour enquêter sur la disparition d'une expédition archéologique. Ils rencontrent des horreurs dont leurs pires cauchemars ne pourraient leur donner une idée.

Le Temple de la Lune : Aventures intrigantes au Pérou. Un Investigateur reçoit, par la poste, un étrange objet en or qui va l'amener à lutter contre une organisation internationale de trafiquants d'œuvres d'art et peut-être contre des adversaires d'une nature plus sinistre.

Le manuel de campagne de la Société Theron Marks : La Société Theron Marks est une organisation secrète qui regroupe des Investigateurs. Ce manuel explique quelles sont les techniques et les trucs qu'ils ont appris à utiliser pour mener leurs enquêtes. Il est conçu pour être utilisable par tout Investigateur sérieux, dans le cadre de n'importe quelle campagne.

Deux Scénarios et un Manuel de l'Investigateur

ISBN 2-904783-46-6

JEUX DESCARTES

59,00 F